WALT DISNEY

MARAVILLAS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

Ediciones Gaisa, S.L.

WALT DISNEY

MARAVILLAS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

A cargo de BOB THOMAS
y del Estudio de WALT DISNEY

EDICIONES GAISA, S. L.

Las ilustraciones de este libro son obra del personal del Estudio Disney.
Dirección artística: *Paul Hartley.*
Colaboradores: *Lance Nolley, Ken Chapman* y *Bernard Wolff.*
Efectos fotográficos especiales: *Bob Willoughby.*

Copyright © 1968 por Walt Disney Productions, Burbank (California). - Reservados los derechos en todos los países. - Publicado por Ediciones Gaisa, S. L. - Jorge Juan, 28 - Valencia (España). - Cubierta y contracubierta de Mauricio Turazzi. Traducción: Juan Blanco Catalá.

Presentación

Con verdadera emoción, presentamos hoy al lector de habla española la obra MARAVILLAS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS.
Este libro, querido por Walt Disney casi al final de su largo trabajo, encierra y revela los secretos «técnicos» de aquella animación, mediante la cual se convirtieron en vivos, reales y afectos a nuestro corazón los protagonistas de sus fábulas.
En una nueva perspectiva, destinada a permanecer en el tiempo, se nos aparecen hoy como los personajes de una única fábula, capaz de hacer sonreír y de conmover no solamente a los niños, sino también a ese «joven» misterioso que se esconde en cada uno de nosotros, a pesar del paso de los años.
Aquella técnica que fue definida como milagro o magia, el amor atento al más mínimo detalle, el realce de cualquier pormenor, han quedado aquí exactamente ilustrados; es como si el autor, con su sonrisa iluminada, se introdujese en el secreto de los estudios, entre sus colaboradores, para mostrarnos la evolución lenta y paciente de una idea que se transforma en imagen y substancia; primero, un esquema, un «movimiento»; luego, millares de dibujos, millones de cartones, hasta que cada fábula, revestida de belleza, marche segura por el mundo con su mensaje de amor.

Introducción

En un país lejano, hace muchos, muchísimos años, había un rey con su hermosa reina...

Así comienza la película de dibujos animados «La Bella Durmiente del Bosque». Se ha estado trabajando en esta película durante más de siete años, ha requerido el esfuerzo creador de centenares de personas y ha costado más de cuatro millones de dólares. Es algo más que una película. Es la quintaesencia de una forma de arte que tuvo su origen hace quizá treinta mil años, cuando un artista diseñó, en una caverna de la España septentrional, un jabalí con ocho patas. Así trataba de representar la velocidad del animal.

¿O fueron los egipcios los primeros animadores? Una pintura mural del año 2000 a. J. C. nos muestra las posiciones sucesivas de dos luchadores que se enfrentan.

En las manifestaciones culturales de muchos pueblos se pueden encontrar tentativas artísticas para reproducir el movimiento. Los griegos pintaban en sus vasos momentos sucesivos de las competiciones de carreras. Los japoneses se especializaron en dibujos en serie que «se leían» desplegando un rollo. Leonardo de Vinci tocó el problema de la animación cuando ilustró la figura humana, mostrando diversas posiciones de los miembros.

Los ilustradores de los periódicos, desde los primeros caricaturistas políticos hasta los actuales dibujantes de historietas, han tratado de indicar el movimiento mediante una sucesión de viñetas. Pero fue el desarrollo del cine lo que proporcionó un medio verdaderamente práctico para mover los dibujos. En 1906, J. Stuart Blackton puso en circulación un *short*, «Expresiones divertidas de caras cómicas», en el cual unos rostros dibujados sobre una pizarra cambiaban de expresión. El parisino Emile Cohl hizo dos mil dibujos para una película de dos minutos, en 1908; se titulaba «Fantasmagoría». Winsor McCay trasladó un personaje de sus viñetas, el «Pequeño Nemo», a un dibujo animado, en 1908. Más tarde hizo una jira de variedades con «Gertie, el dinosaurio amaestrado». McCay daba órdenes desde el palco proscenio, y Gertie, en la pantalla, obedecía. Fue un éxito espectacular.

En Nueva York se desarrolló una nueva industria para satisfacer la pasión del público por los dibujos animados. Primeramente, los viñetistas de la pantalla dibujaban laboriosamente las figuras y los fondos para cada uno de los mil dibujos necesarios para un cortometraje animado. Después, J. R. Bray y Earl Hund idearon un sistema mediante el cual los personajes podían ser dibujados sobre papel de celuloide y luego fotografiados contra un fondo único.

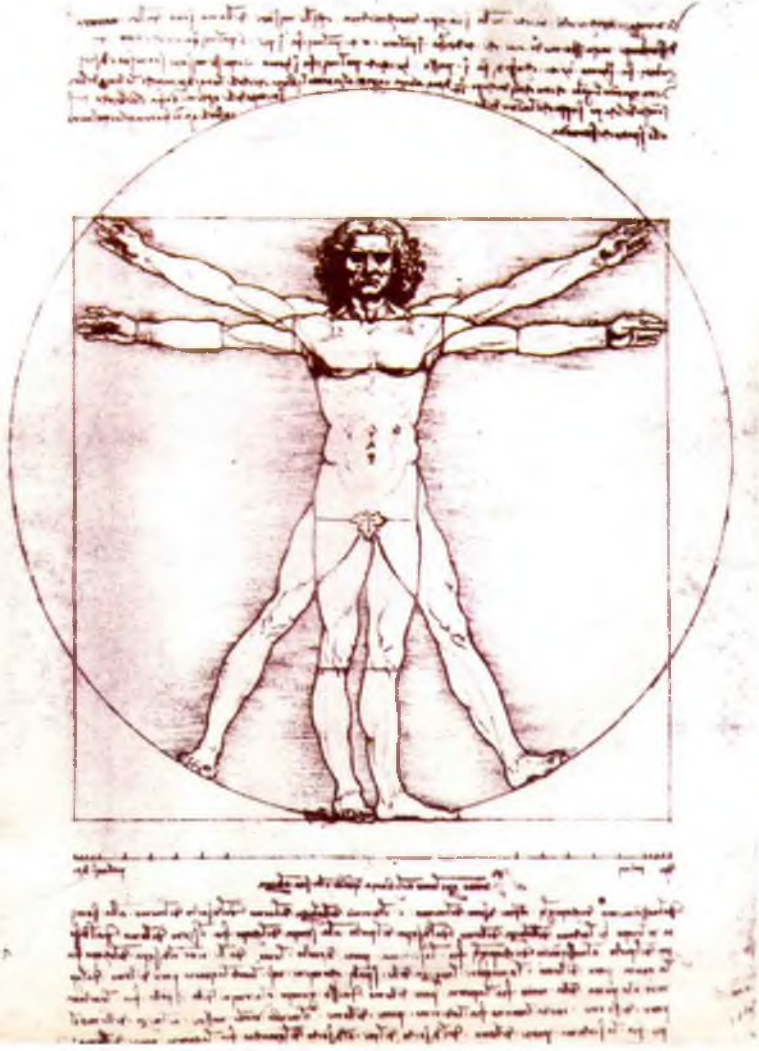
En 1923 llegó Walt Disney a Hollywood, procedente de Kansas City, para montar el primer estudio de dibujos animados. Habiéndole confiado a su hermano Roy la parte comercial de la empresa, comenzó a producir una serie titulada «Alicia en Cartolandia», que ponía en escena una heroína viviente en medio de dibujos animados. Esta serie tuvo un gran éxito comercial, y Walt comenzó otra que tenía como protagonista el Conejo Oswaldo. En 1928 produjo el primer dibujo sonoro, donde aparecía un nuevo personaje, el Ratoncito. Este suceso señaló el comienzo del período áureo de la animación.

En treinta años se pasó de los primeros dibujos, más bien bastos, a la conmovedora ilustración de «La Bella Durmiente»; la animación se había convertido en un arte.

Este libro tiene la misión de explicar los diversos elementos constitutivos de este arte. Cada capítulo se refiere a una fase particular de la producción de un dibujo animado. En el primer plano está «La Bella Durmiente del Bosque». Cada capítulo se abre y se cierra con ilustraciones de una parte del trabajo de esa película. El resto es historia; historia del Estudio de Disney y de los hombres que lo crearon: de sus empresas, de sus descubrimientos, de sus problemas, y también de sus fracasos; es, en una palabra, la historia del nuevo arte de la animación.

Decoración mural del año 2000 a.d.C. Los egipcios intentaron la animación así.

En el Renacimiento, el gran Leonardo de Vinci intentó la animación en el estudio de la anatomía.



I - El asunto

El grupo de los ideadores de "La Bella Durmiente del Bosque" discute una secuencia incompleta, ante los "storyboards". De izquierda a derecha: los guionistas Bill Peet, Tom Oreb, Joe Rinaldi, Winston Hibler, Don DaGrandi y, finalmente, Ken Anderson.

Preludio: Se ponen los dulces en el horno

La escena es una oficina del Palacio de la Animación en los Estudios de Walt Disney, en Burbank. La oficina está abarrotada de apuntes y croquis amontonados sobre dos escribanías, de pinturas y dibujos pegados a las paredes, de discos desparramados al lado de un gramófono, en un rincón.

En una pared hay una tablilla—el *storyboard*—, en la cual hay anotados sesenta pequeños dibujos, sumariamente esbozados, pero lo suficiente para darles sentido de movimiento. Debajo de muchos dibujos hay trozos de papel que contienen partes del diálogo. Es una secuencia de una película animada de un asunto en curso de producción: «La Bella Durmiente del Bosque». Sentados delante del *storyboard* hay algunos hombres que tendrán la misión de traducir aquellos esquemas en figuras animadas sobre la pantalla: Walt Disney, Ken Paterson, Milt Kahl, Frank Thomas, Ollie Johnston, Eric Larson. En posición de mi-

rarlos está Joe Rinaldi. Es él el que ha hecho los dibujos para el *storyboard*.

De pie, al lado de la tablilla, está Ed Penner, que ha creado la secuencia junto con Joe. Ed, un hombre guapo, con pelo ligeramente entrecano, es un experto en narrar las secuencias del *storyboard*. Aunque haya trabajado minuciosamente en aquel material durante meses enteros, todavía sabe volver a contar la historia con el entusiasmo de un autor novel ante su primera representación. Observa atentamente las reacciones de los oyentes. Esta sesión puede decidir si la secuencia será remitida al director para iniciar los trabajos, o si él y Joe tendrán que crear otra vez la acción.

—Aquí Fauna coloca las velitas encendidas sobre el dulce, aún crudo, y dice: «¡Ya está! ¡Todo hecho!»—declama Ed, señalando los dibujos—. Serenela mira y dice: «¡Parece demasiado blando!» Fauna mete el pastel dentro del horno y responde alegremente: «¡Oh, es que no está cocido todavía!»

Ed continúa describiendo la acción.

—El pastel comienza a hincharse. Las hadas se impresionan. Vienen corriendo y empujan la masa dentro del horno. Pero Flora y Fauna han empujado dentro del horno también a Serenela. Vuelven a abrir la portezuela. Fauna le pregunta: «¿Qué haces ahí dentro, querida?»

Serenela se escapa fuera del horno. Tiene el pastel debajo de su túnica y va aumentando desmesuradamente. «¡Hemos de hacer algo, aprisa!»—exclama Flora—. Toma un hilo de zahína de una escoba y con él pincha el dulce. El dulce explota, poniendo toda la casa en desorden.

—Es gracioso—dice alguien.

Ed ha terminado y mira a los espectadores para estudiar sus reacciones. Comprende que se han divertido, pero esto no es suficiente. Conviene

SERENELA: —¡QUE PASTEL MAS DELICADO!
FLORA: —¡CIERTO! ¡AUN HAY QUE METERLO EN EL HORNO!

FAUNA: —JUSTO. ¡SERA MUCHO MAS CONSISTENTE CUANDO SALGA DEL HORNO!

FLORA: —¡CIELOS! ¡RAPIDO! ¡EMPUJEMOSLA DENTRO DEL HORNO!

FLORA: —¡TODAS A UNA...

FAUNA: —¿DONDE ESTA SERENELA?

FAUNA: —¡SERENELA! ¿QUE ESTARA HACIENDO?

FLORA: —¡ES PRECISO HACER ALGO!... ¡PRONTO!

FAUNA: —¡MIRAD, COMO AUMENTA!

...FUERZA!

FLORA: —¡CIELOS!

FAUNA: —¡AY, MI PASTEL!
FLORA: —¡AY, MI VESTIDO!
SERENELA: —¡AY, MI PIE!

saber qué es lo que se esconde tras la expresión enigmática del rostro de Walt.

—Sí, es graciosa—dice—. Pero no sé si...

Se interrumpe, y luego continúa: —Es graciosa, pero parece de una comicidad demasiado cruda, basta, inesperada. Suavicémosla, hagámosla un poco más delicada, más sutil. La confección del vestido y la explosión del pastel son buenos motivos que interesarán al público femenino. Pero si sobrepasamos el límite, lo echaremos a perder...

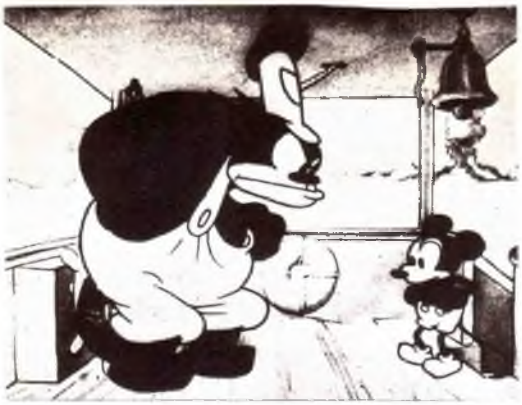
Continúa la sesión, y otras sugerencias modifican la acción. Cuando ya todos se han marchado, Ed y Joe quitan del *storyboard* los dibujos rechazados y vuelven a comenzar pacientemente su trabajo de meter el pastel en el horno.

El problema del asunto en la historia de los dibujos animados

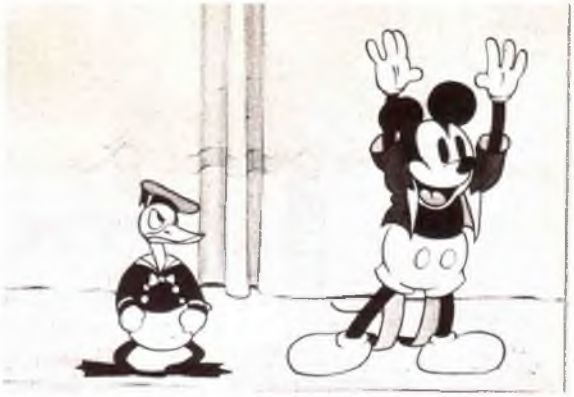
HAY un abismo entre la complejidad dramática de «La Bella Durmiente» y las tramas sencillas de los cortometrajes animados de los primeros tiempos. Sin embargo, la historia de la industria de los dibujos animados es tan breve que todavía hay muchos empleados que pueden acordarse de los primeros años, cuando la animación daba sus primeros pasos en Nueva York. Por ellos podemos saber cómo se creaban los dibujos en aquel primer período.

«Ordinariamente, solía haber tres animadores para cada cartón—recuerda Dick Huemer, que de las escuelas superiores pasó a dibujar «Mutt y Jeff» para Raoul Barre, en 1916—. Uno de nosotros decía, por ejemplo: «Hagamos un dibujo animado sobre las Hawai». Bueno, cada uno se ponía a trabajar sobre un tercio del mismo. Un par de semanas después se hacía el acoplamiento. «¿Tú dónde lo tienes?», preguntaba yo. Magari, el otro animador, al final de su secuencia, tenía a Mutt y a Jeff en el mar agarrados a un madero, y entonces yo comenzaba la mía con los dos personajes a horcajadas sobre los restos de un naufragio. La trama no daba preocupaciones; nuestras tramas eran una serie de sucesos cómicos colocados unos al lado de los otros.»

Las ocurrencias eran primitivas y crudas, como sucede aún en ciertos dibujos animados cortos. Era siempre un personaje que salía aporreado sin misericordia por otro. A veces era un duelo a espada y el vencido era cortado a rebanadas como un salchichón, para quedar luego recompuesto por la fuerza de la gravedad. A las figuras de los dibujos les ocurrían cosas terribles. Una explo-



La sencillez era la nota fundamental de la narración que señaló el comienzo de Ratoncito en el film sonoro: "Steamboat Willie".



Las tramas de los dibujos animados ya eran más completas cuando apareció el Patito. Helo aquí en su debut en "Beneficio de los Huérfanos".

sión hacía desaparecer todos los rasgos del rostro de un hombre, y luego los recuperaba y los volvía a poner en su lugar. Para expresar un sentido de estupor, la cola del gato Félix (Mio-Mao) se soltaba e iba a situarse sobre su propia cabeza, formando una interrogación.

Ted Sears, que estuvo trabajando con Barre durante dos semanas, en 1917, y que desde entonces ha seguido trabajando siempre en la industria de los dibujos animados, afirma que los primeros artistas no pensaban en desafiar la fuerza de la gravedad; fue un descubrimiento casual de Albert Hurter, cuyos deliciosos dibujos dieron la primera inspiración para «Los Tres Cerditos» y «Blancanieves». Hurter estaba animando una aventura alpina de Mutt y Jeff. Una escena mostraba a Mutt apoyado sobre una barandilla, al lado de un profundo precipicio. Cuando se fotografió la escena, el operador se olvidó de incluir el celuloide con la barandilla de hierro. Como resultado, se veía a Jeff apoyado en el aire. Barre, un francés de poca fantasía, se puso furioso por el

Una de las primeras sesiones ante el "storyboard" en el viejo Estudio Disney de la Hyperion Avenue, en Hollywood. De izquierda a derecha: Webb Smith, Ted Sears, Harry Reeves, Walt Disney, Pinto Colvig, Bill Cottrell (semiescondido) y Albert Huerter. En los primeros tiempos los "storyboards" daban solamente una línea esquemática de la trama, de la narración y de las ocurrencias de mayor relieve.

En "La Danza de los Esqueletos", por primera vez se coordenó atentamente la acción de un dibujo animado con un motivo musical.

error cometido. Pero Hurter y los demás comprendieron que se había hallado un nuevo elemento cómico, y la ley de la gravedad fue inmediatamente violada en todos los estudios de Nueva York. Los personajes de los dibujos animados tuvieron la posibilidad de caminar por el aire, sobre el agua, por los techos, sobre las nubes y sobre las paredes de los rascacielos, y le sacaron gran partido.

La invención de las tramas era cosa sencilla en los primeros tiempos del Estudio Disney.

Walt y Ub Iwerks inventaban las tramas en la oficina interior, sirviéndose de los apuntes cómicos recogidos por Roy Disney. Ub hacía los bosquejos de la acción. Walt trabajaba con el músico Carl Stallings sincronizando la música, y luego escribía a máquina el diálogo debajo de cada dibujo. Entonces pasaban éstos a los animadores exteriores.

Con el desenvolvimiento de los Estudios tuvo que aumentarse el ritmo de la producción. «Teníamos que publicar un dibujo cada dos semanas para mantenernos en ventaja sobre el jefe», recuerda Walt. Todas las noches, su casa, situada en frente de la Marshall High School de Los Angeles, retumbaba con las carcajadas, mientras Walt y su hermano Roy, Ub, Wilfred Jackson, Les Clark y Johnny Cannon preparaban nuevas aventuras del Ratoncito.

—¿Qué diríais que hago esta vez: un Ratoncito bombero?—decía Walt.

—Me parece una buena idea—comentaba Roy—. La Ratita prisionera de las llamas y...

La conversación continuaba en torno a la mesa del comedor hasta hallar la trama. En el centro de la mesa había siempre una caja de películas llena de caramelos.

Cuando el Estudio se amplió y aumentó el personal, se abandonaron estos métodos. Walt y los «guionistas» comenzaron a desarrollar sólo un esquema, al perfeccionamiento del cual quedaba invitado todo el Estudio, contribuyendo en el hallazgo de escenas cómicas y sugerencias técnicas.

Así, un esquema en dos páginas del dibujo *The Wayward Canary* («El Canario Caprichoso») del año 1932, fue hecho circular con esta advertencia:

Un relato magnífico para rellenarlo de aventuras. Especialmente la secuencia de la lucha, donde los cuatro personajes persiguen al viejo gato por el patio, tratando de salvar al pequeño canario desesperado. Por lo tanto, todos manos a la obra, y preparemos carcajadas a mandíbula batiente para el martes por la noche.—14 de julio—. Muchas gracias.—WALT.

Las ideas y ocurrencias aprovechables se pagaron de dos a veinticinco dólares. Aquellos que aportaron también ideas en gran cantidad igualmente recibieron su recompensa, aunque ninguna de ellas fuese aprovechable.

La finalidad de Walt era doble: primeramente, aprovechar al máximo el talento de sus hombres para hacer dibujos siempre más divertidos; en segundo lugar, descubrir qué tipo de talento tenían los principales creadores de sus dibujos animados. Este conocimiento habría de ser muy rentable cuando el Estudio comenzó a lanzar películas propiamente dichas. El sabía qué hombres sobresalían en el humorismo, cuáles sabían crear escenografías artísticas, y así sucesivamente, y podía asignarle así a cada especialista su propio campo. «Walt siempre ha obrado convencido de que aquello que se hace hoy será rentable mañana», repite frecuentemente su hermano Roy.

Estos dibujos escénicos para "Blancanieves" (de Albert Hurter, Charles Philippi y Hug Hennesy) muestran con qué riqueza de invención y de detalles fue preparado el primer largometraje de dibujos animados de Disney, desde el punto de vista escenográfico.

El «storyboard» en funciones

La era moderna de la narración mediante dibujos animados comenzó con la invención del *storyboard:* un elemento que ahora tiene carta de naturaleza en la industria de los dibujos animados, y que los actuales no comprenden cómo los pioneros pudieron trabajar sin él.

Los primeros dibujantes encontraban dificultades para la preparación ordenada de sus historias por causa de la misma naturaleza de sus medios expresivos. Barre, Bray y otros pioneros preparaban al azar una trama en forma de una o dos páginas mecanografiadas. Pero la palabra escrita no podía reflejar la rapidez de la acción ni los efectos fantásticos que se podían obtener con los dibujos.

La necesidad de un metodo mejor, para presentar las tramas de los dibujos animados, se hizo sentir cuando el Estudio Disney estaba en pleno esplendor creador, inmediatamente después del 1930. Walt recuerda que el primer *storyboard,*

propiamente dicho, nació en la oficina de Webb Smith.

«Webb era un ex-periodista y un dibujante de habilidad extraordinaria—cuenta Walt—. Pasábamos la mañana en su oficina ideando escenas cómicas. Por ejemplo: Plutón perseguía un gusano, una oruga. Se hacían dibujos de él olisqueando acá y acullá por las colinas, y luego acaso también dibujos de la oruga sobre la nariz y sobre la cola del perro. Por la tarde daba un vistazo a la oficina de Webb y ya tenía dibujada la secuencia sobre pliegos de papel. Estaban esparcidos por la estancia, sobre la mesa, en el suelo, por todas partes. Era muy difícil seguirla; decidimos sujetar en la pared todos los dibujos, por orden. Aquel fue el primer *storyboard*.»

Hoy el Estudio Disney lo utiliza no sólo para la animación, sino también para los filmes normales. Frank Lloyd fue el primero en aplicar esta técnica para una secuencia de montaje en «Cabalgata» y Alfred Hitchcock manda que se hagan esquemas para la angulación de las máquinas antes de comenzar las tomas de sus películas espeluznantes.

Sencillo y elemental, el *storyboard* se presta de un modo ideal para la fabricación de dibujos animados. Se pueden hacer modificaciones del relato con sólo quitar unos dibujos y sustituirlos por otros. También se pueden ordenar las secuencias de modo distinto, a fin de modificar el orden de la narración. Los *storyboards* dan el ritmo, el movimiento y el interés, igual que la toma en película.

Primeramente, el *storyboard* mostraba solamente el esqueleto desnudo de la narración, pero cuando las tomas se hicieron más complejas, los *storyboards* precisaron los ángulos de toma desde el comienzo hasta el fin del dibujo, como se ve desde los primeros diseños para «Blancanieves», de Hurter, Philippi y Hugh Hennesy.

Ordinariamente en un *storyboard* hay sesenta dibujos. No hay ningún alarde de perfección artística. Los bosquejos están hechos de primera intención, con el fin de que sean visibles también a distancia, sin que distraigan ningún fondo. Ordinariamente están hechos en blanco y negro, pero a veces se utiliza también el color para sugerir un estado de ánimo o ilustrar un vestido. Generalmente, para un cortometraje es suficiente con tres *storyboards*. Para un largometraje se necesitan veinticinco y más. Antes de desmontar las secuencias se procede a fotografiarlas.

Los guionistas de Disney dicen que los *storyboards* tienen sólo un inconveniente: sucede muy a menudo que Walt resuelve mentalmente la secuencia con más rapidez que el narrador. Se han ideado muchos y complejos remedios. Un ideador ingenioso colocaba trozos de papel encima de los *storyboards*, e iba descubriendo los dibujos uno a uno para que Walt no se le anticipase.

Hubo también un momento en que los dibujos se proyectaron sobre una pantalla, con color y con música. Pero todo esto costaba demasiado, y se volvió al sistema elemental, pero mucho más eficaz, de los *storyboards*.

Walt participa en una reunión de sonorizadores y les comunica sus sugerencias. De izquierda a derecha: Ed Penner, Pinto Colvig, la voz de "Pippo", después Ted Sears y el compositor Ollie Wallace, que compone al piano la música de una nueva canción.

Foto de Gene Lester, por gentil concesión del "Saturday Evening Post".

Nace el largometraje animado con guiones

NADIE sabe cuándo comenzó el Estudio Disney a prepararse para un largometraje animado con guiones. Las bases se pusieron muy pronto, después del 1930, cuando Walt estimulaba a sus colaboradores para que le revelasen a él y a sí mismos todas sus posibilidades. Aquel fue el período del gran florecimiento de la industria de los dibujos animados, cuando el centro de gravedad comenzaba a desplazarse sobre la calidad artística. Walt matriculó a sus colaboradores en unos cursos de arte y tomó creadores jóvenes con grandes aptitudes.

El Estudio se dedicaba a captar nuevos efectos de animación en ciertas *sinfonías alegres*, como «El viejo molino», un cortometraje que narraba simplemente la historia de la vida de un molino en el campo. No había diálogo. Por vez primera se hicieron dibujos que no acumulaban situaciones cómicas, una sobre otra. Las *sinfonías* más artísticas precedieron a «Blancanieves», «Fantasía», y los resultados de las películas fueron un éxito.

Hubo también un factor económico que determinó el paso a los largometrajes con guión. Aunque el Ratoncito alcanzó una fama internacional, no inferior a la de Greta Garbo y la de Charlie Chaplin, no se pagaba bien. Los gerentes de las salas de proyección daban unos pocos dólares por los dibujos animados, independientemente de su calidad. Finalmente, un gran éxito como el de «Los Tres Cerditos» consiguió sólo de cuarenta a sesenta mil dólares. Además, los Disney sacaban sus ganancias únicamente de la venta de los dibujos animados. Las grandes compañías cinematográficas podían mantener, incluso con pérdidas, sus repartos de dibujos animados, ofreciendo estos cortometrajes como un obsequio a los clientes de sus películas con guiones. Los Disney hubieran podido pasar aún momentos peores de los que pasaron, si no hubiesen existido los porcentajes de la venta de juguetes con la marca del Ratoncito.

Pero el desarrollo del largometraje animado con guiones no dependía, para Disney, solamente de una cuestión financiera. El lo notaba como una obligación en el campo del cortometraje. Deseaba plasmar una narración larga, con personajes capaces de vivir, de respirar y de cumplir acciones dramáticas. Gradualmente fue equipando su Estudio para poder afrontar este trabajo. Un paso importante se dio en 1931, cuando abrió una «sección de guiones». La confió a Ted Sears y le dijo: «Si queremos mejores narraciones, hemos de repartir la responsabilidad entre los ideadores de las tramas y los realizadores. Desde ahora en adelante quiero que te concentres en la elaboración y preparación de los asuntos».

El trabajo de «Blancanieves» se inició en 1934. Walt había sentido la fascinación de aquella fábula desde su infancia, desde que era un chiquillo. Siendo dependiente de la *Kansas City Star*, tuvo ocasión de ver la versión cinematográfica interpretada por Margarita Clarke.

«Las figuras de los enanos me afectaron mucho—recuerda—. Pensé que era un asunto hermoso, con gran capacidad de atracción. No se pasaba de fantástica. En una película no se quieren cosas demasiado increíbles.»

En el Estudio no encontró un entusiasmo inmediato por su proyecto. A muchos de los operarios de la Disney no les atraía la perspectiva de exponerse a un fracaso, debido a

Blancanieves traba amistad con los animales, en la escena del bosque que prepara la atmósfera para otras escenas. Los animales, dibujados en el estilo de los dibujos anteriores, se mueven de modo real.

La reina prepara una cocción mágica para envenenar la manzana que habrá de ser fatal para Blancanieves. Las escenas de miedo constituían un motivo de contraste con las escenas cómicas donde aparecían los enanitos.

trabajar con medios expresivos totalmente nuevos.

¿Resistiría el público la proyección de ochenta minutos de dibujos animados? Como decía Roy Disney, el Estudio siempre había ensamblado las tramas de los dibujos animados con un puñado de bosquejos. Pero para un film con guión se necesitaban técnicas nuevas.

Pasaron tres años en los que estudiaron y se valoraron millares de ideas para «Blancanieves. Se hicieron unas partes en vacío, e ideas que antes parecían brillantes fueron abandonadas luego. Pero poco a poco estas reuniones fueron dando forma a cada escena, a cada parte del dilogo, para la película definitiva. Y en 1937 el mundo aclamó el misterioso encanto de «Blancanieves», una película que tuvo un éxito sin precedentes.

Guiones y guionistas: Problema de calidad

Busco una historia que tenga corazón—dijo Walt—. Tendría que ser una narración sencilla, con personajes que puedan despertar verdaderamente la simpatía del público. Deberán tener un profundo interés. El fallo o la dificultad de Alicia consiste en que es un asunto clásico en el que no podíamos tomarnos libertades. He decidido no repetirlo jamás. La película estaba llena de extraños personajes, que no se sabía cómo manejarlos. Tampoco Alicia se pasaba de simpática. Además de tener corazón, la narración debería ser comprendida en todos los países, porque la mitad de nuestros ingresos proceden ahora de ultramar. Casi todas nuestras historias tienen esta cualidad internacional, excepto «Lilí y el Vagabundo», que era muy americana. Pero allí hay también perros y los perros son internacionales».

Los argumentos de Disney suelen estar generalmente fuera del tiempo, con la única excepción del film de guerra *Victory Through Air Power* («Victoria mediante la Fuerza Aérea»). Como el trabajo puede exigir un tiempo de cinco a siete años, una película «actual» posiblemente se haría vieja antes de entrar en circulación. Además, las reimpresiones pesan mucho en la economía del Estudio Disney. Algunos largometrajes animados con guiones no han dado ningún beneficio hasta la segunda o tercera puesta en circulación. La regla es hacer una reedición cada siete años, a tiempo de divertir a una nueva generación de niños.

¿Cuáles son los requisitos de un buen guionista?

«Lo primero es tener muy buena memoria—dice Walt—. Un buen guionista no olvida nunca una situación en la que se ha tenido que encontrar. En la narración de una historia todo debe ir unido a una experiencia humana.»

«Los guionistas cinematográficos puros no nos han sido nunca de mucha utilidad. Casi todos nuestros ideadores de historias han comenzado, hace años, como animadores. Piensan y narran en términos de dibujos animados.»

La narración de los dibujos animados es verdaderamente muy diversa de la de las películas

normales. En estas últimas los artificios del film pueden conservar el interés sobre la pantalla gracias a personalidades fulgurantes, como Marlon Brando y Marilyn Monroe, o con fotografías sugestivas de las puestas de Sol en el Colorado, o de las fuentes de Roma. Un autor de dibujos animados no tiene estos recursos. Puede mantener el interés y la confianza del público sólo gracias a aquello que sus colaboradores saben pintar. No se puede tener por mucho tiempo al Patito en primer plano. Pronto comenzaría el público a bostezar, comprendiendo que sólo es una criatura pintada sobre el celuloide.

El diálogo es muy sobrio en los dibujos animados. En «Bambi» sólo se escucharon mil palabras de diálogo.

«Para nosotros lo importante es lo que hacen los personajes, no lo que dicen», comenta el guionista Winston Hibler, que es también el narrador en la serie de aventuras de la vida real producidas por el Estudio Disney.

A la derecha: Alicia juega al "croquet" con la Reina de Corazones en "Alicia en el País de las Maravillas". En esta película los guionistas estaban obligados a mantenerse rigurosamente fieles al texto de Lewis Carroll. En el centro, a la derecha: la morsa y las ostras se enojan con Alicia. Es una escena muy divertida.

Una de las más felices tramas disneyanas fue la de "Lilí y el Vagabundo". Los guionistas y los animadores crearon en esta película una deliciosa galería de personajes del mundo animal. La simpatía universal de que gozan los perros hizo que "Lilí y el Vagabundo" (un film en cinemascope) fuera uno de los éxitos más sonados de taquilla que recuerda el Estudio Disney.

A la derecha: el té con la liebre marzal y el capellán chiflado fue el punto de partida de una de las secuencias más felices de "Alicia en el País de las Maravillas". Los ideadores pudieron darle aquí rienda suelta a la fantasía, aunque conservando el espíritu del texto vivo e ingenioso de Carroll.

Las secuencias más difíciles son aquellas en las que es preciso afrontar un punto vital de la trama. Un ejemplo lo tenemos en una escena de «La Cenicienta», que es una obra de invención. El punto del argumento es obligado: el duque refiere que Cenicienta ha desaparecido del baile, pero ha perdido un zapatito de charol. El rey, desilusionado, que esperaba un heredero, ordena al duque que pruebe el zapatito a todas las muchachas del reino, con el fin de que aquella a la que le ajuste perfectamentete se despose con el joven príncipe.

¿Banal? Sí, pero los animadores de Disney han logrado una escena deliciosa. El duque, temeroso, llama a la puerta del rey. El rey está soñando que lleva a caballo a dos nietecitos. Un nietecito le pincha hasta... despertarlo. Arrebujado con las sábanas, el rey ordena al duque que entre. Los dos dan vueltas a la estancia mientras el duque trata de darle la mala noticia a su confiado soberano. El rey le mete al duque unos cigarros en la boca y toma una espada. El duque teme por su propia vida, pero el rey le nombra caballero, no sabiendo que la muchacha ha huido. Finalmente, el duque consigue darle la noticia de la desaparición de Cenicienta. El rey explota en cólera y persigue al duque por toda la estancia, cortando cigarros y mesas con su espada. Acaban dando saltos alternativamente encima de la cama, mientras el rey amenaza al duque, que trata de decirle que el príncipe quiere casarse con la muchacha. El duque se agarra a la lámpara que el rey descuelga con un recio tajo de su espada. Todos caen sobre la cama en una nube de plumas. Sacan afuera las dos cabezas. El rey entiende el mensaje y manda buscar a Cenicienta.

Esta escena, que fue una delicia para el público, alcanzó la perfección después de haberla rehecho no menos de doce veces.

Una conciencia para unos títeres

Como se prepara para la pantalla la trama de un largometraje animado?

Es Walt el que comienza. En su mente se abre camino la idea de un largometraje animado. Puede tratarse de una fábula que él conoce desde su infancia, de un libro que existe en el mercado o de una concepción fragmentaria.

«Yo lo veo así», dice Walt al guionista. Le brillan los ojos y agita los brazos mientas describe la trama esencial y el argumento de la narración.

Después comienza el trabajo para transformar aquella idea en un espectáculo, una diversión cinematográfica que interese, alegre y conmueva las plateas de todo el mundo. Un grupo de dos o tres guionistas comienzan a trabajar en un sumario de la historia, y luego en los *storyboards*. Se reúnen varias veces con Walt, quien sigue paso a paso todo el desarrollo de la trama.

Todos los largometrajes con guión han presentado sus problemas expresivos. «Blancanieves» ofrecía aquello que los guionistas llaman una trama nítida. El hilo esencial lo daba la protagonista amenazada por la madrastra, siendo salvada finalmente por el príncipe. Ni los enanos que hospedaban a la muchacha, ni los animales del bosque representaban problema alguno porque se parecían a los personajes de los dibujos diseñados durante tantos años. La mayor dificultad la ofrecían los personajes humanos, especialmente el del príncipe. Como era difícil darle vida de modo convincente, su papel fue reducido al mínimo. Aparecía al principio y al final, y fue descartada la idea de una danza en sueños entre él y Blancanieves.

Pinocho presentaba el problema de una excesiva riqueza de material. Los guionistas tuvieron que resumir el texto de Collodi en una trama compacta, cambiando también el carácter de los personajes. En el libro, el títere escuchaba al grillo, que quería ser la voz de su conciencia, y luego lo aplastaba con su martillo de madera. Después se marchaba por el mundo, como un muchacho completo y perfecto. Se pensó que semejante personaje no hubiera resultado muy simpático, y Pinocho fue transformado en un muchachote bien intencionado, que siempre era apartado del buen sendero por malos compañeros. Se dejó que viviera el grillo para que fuese la conciencia «oficial» de Pinocho, y pudiera ser utilizado también como «narrador».

Algo parecido fue necesario también en «Dumbo», que tenía como protagonista una criatura

"Bambi" era una narración seria, inspirada en la naturaleza y diferente de todos los trabajos anteriores del Estudio Disney. Pero también había momentos cómicos. Estos se debían a Tamborcito, el fogoso conejo de la pata inquieta, y a Flora, una respetabilísima mofeta. Estos fueron los divertidos compañeros de Bambi, cuando comenzaba a conocer la vida de la floresta.

inocente que no sabía hablar. Para explicar la acción le fue dado un compañero inseparable, un ratón charlatán llamado Timoteo. Esta innovación fue útil también para la comicidad de la situación, que veía, como amigos íntimos, a un ratón y un elefante.

«Bambi» señaló algo completamente distinto de los anteriores largometrajes con guión de Disney. La seriedad de la acción quedó aligerada con la introducción del conejo Tamburino y la mofeta Flora. Invenciones, como la de la gota de lluvia, serían imposibles en una toma de la realidad, y aumentaron en mucho la calidad y el valor de la película.

«Cenicienta» era otro ejemplo de trama nítida. Era el esquema esencial de la fábula clásica. Pero le faltaba algo. Los ratones resolvieron el problema. Eran graciosos y simpáticos. Tenían su propia trama secundaria y su propio espantajo, el gato. Pero contribuyeron también a la acción principal de Cenicienta y le dieron calor gracias al afecto que la muchacha demostraba por ellos.

«Peter Pan» ofrecía muchísimo, casi demasiado material. Tuvo que concentrarse la trama, según

Muchos elementos de "Peter Pan", el clásico de James Barrie, fueron conservados en la versión animada. Entre otros el episodio de Wendy que está recosiendo la sombra de Peter.

una sólida línea narrativa. El ambiente original tuvo que ser sacrificado en parte para hacer la historia más viable y creíble para un público moderno. Los guionistas vacilaron en si usarían o no la famosa frase, en la cual Peter ruega a cuantos creen en las hadas que aplaudan y que salven la vida de Trilly Campanelino. Finalmente, se desistió de la frase; se temía que, de la misma manera que este ruego era un éxito en un público de teatro, pudiese ser un fracaso en una sala de cine. La acción quedó reforzada personificando a Trilly Campanelino, que en la versión teatral siempre había sido representado por una lucecita.

Los ideadores han de comenzar por alguna parte para crear la versión cinematográfica, y no comienzan necesariamente por el principio. Como punto de partida se elige una secuencia clave, que permita una presentación de los principales personajes. En «Cenicienta» fue la secuencia en la que la heroína encuentra a sus amigos los ratoncitos. Así quedaban presentados los principales actores y se establecía una relación entre ellos. La primera secuencia que se hizo de «Peter Pan» fue aquella en la que Peter entra en la habitación en busca de su propia sombra. También aquí quedaron presentados los principales personajes y tuvieron oportunidad para hacer una escena todos juntos. En «La Bella Durmiente del Bosque» se eligió por primera secuencia aquella en que el joven encuentra a la muchacha, aunque fuese una de las últimas de la película. Le daba una oportunidad a la princesa para cantar, bailar y manifestarse en toda su verdadera personalidad. Era el gran número musical del film y ofrecía un banco de prueba a los dos protagonistas, que eran personajes muy difíciles.

«La Bella Durmiente» se despierta

Si le preguntáis a Walt Disney cuánto tiempo se estuvo trabajando en «La Bella Durmiente del Bosque», os contestará: «Demasiado».

El tiempo necesario para ultimar un largometraje animado con guión asombra a los productores de una película con actores, que pueden ver concluida en seis meses toda la operación, desde la primera idea al producto terminado. En el caso de «La Bella Durmiente», para lograr el producto acabado transcurrieron más de siete años.

«Tenemos una enorme cantidad de problemas—explica Walt—. Tratamos de apartarnos de todo lo que hemos hecho anteriormente. «La Bella Durmiente» era difícil porque tenía muchos de los elementos que ya habíamos utilizado en «Blancanieves» y en «Cenicienta». Es necesario darles a los artistas ideas nuevas para su trabajo, si queremos que conserven su entusiasmo. Hemos de hacer un inventario «de lo ya hecho» y preguntarnos si el público quedó complacido».

El proyecto de «La Bella Durmiente» puede remontarse al 19 de enero de 1950, cuando quedó registrado el título en el Johnston Office, oficina establecida por la Asociación de Productores para la protección de títulos.

Durante un par de años se discutió el proyecto antes de conseguir la aprobación. Se necesita tiempo antes de decidirse a lanzar una empresa que costará más de cuatro millones de dólares. En esta primera fase se hacen algunos bocetos preliminares, para discutir las posibilidades de la narración.

Finalmente, un grupo de ideadores recibió el encargo de elaborar un guión. Estos fueron Ted Sears, Winston Hibler y Bill Peet. También Ralph Wright hizo una secuencia.

La leyenda de «La Bella Durmiente» existe en un centenar de versiones. Se basa en dos temas corrientes en el folklore europeo: 1.°, encantamientos de sueño; 2.°, venganza de un ser sobrenatural por una ofensa recibida. La versión de los hermanos Grimm «La pequeña Rosaespina», sólo tiene cuatro páginas. La fábula de Perrault *La Belle au Bois Dormant*, tiene un total de seis páginas. En resumen, estas narraciones nos hablan de un rey y de una reina sin hijos, a los cuales les nace al fin una niña. Llenos de gozo y de alegría, invitan al bautizo a algunas hadas o magas—siete, según unas versiones; doce, según otras—. Una maliciosa hada se enoja por no haber sido invitada y vaticina que la niña se pinchará un dedo con una devanadera apenas tenga dieciséis años y morirá. Un hada buena cambia la sentencia por un sueño que durará cien años. A pesar de la orden del rey de quema todos los husos o devanaderas, la princesa encuentra uno misteriosamente, con el cual se pincha el dedo y súbitamente cae en el encantamiento. Un siglo después, un joven prín-

En el punto culminante de "La Bella Durmiente del Bosque", el Príncipe Felipe vence a la Maléfica y despierta a Aurora de su sueño.

cipe oye la leyenda y se encamina hacia el bosque, hasta llegar a la princesa. «Algunos dicen que la besó; pero como nadie lo vio y ella no lo dijo nunca, no podemos tener seguridad». Sea de esto lo que fuere, ella se despierta y con ella también todos los moradores del castillo.

Teniendo como base esta sencilla estructura, Walt y sus ideadores comenzaron a plasmar una trama de film que fuese capaz de mantener el interés del público durante una hora y veinte minutos de proyección.

Ante todo era preciso reforzar la trama para conseguir efectos dramáticos. El príncipe constituía siempre un problema. El príncipe de «Blancanieves» aparecía sólo al principio y al final de la película, permaneciendo virtualmente extraño a toda la acción. Si el príncipe de «La Bella Durmiente» llegaba un siglo después, esto quería decir que tenía ochenta años menos que la princesa. Una situación poco romántica por cierto. Así, pues, se decidió que se encontrasen pronto el príncipe y la princesa, y abreviarle el sueño. ¿Cómo hacer para que se encontrasen? Se ideó una compleja secuencia en la que el rey organizaba una partida de caza hacia el tesoro. Pero esto se abandonó luego por una narración más sencilla.

Según la leyenda, la princesa creció en el castillo. Pero esto era poco romántico, y por eso se decidió que fuese educada por las hadas en una casita del bosque. Se perfilaba el riesgo de un parangón con «Blancanieves», pero era un riesgo necesario, había que correrlo. El príncipe y la princesa podían encontrarse casualmente en la selva sin saber el uno del otro. El joven encuentra a la muchacha. Luego la princesa le manifiesta que desde su nacimiento había sido desposada con un príncipe. Acepta tristemente su destino. Mientras tanto el príncipe le dice a su padre que no podrá casarse con la princesa con la que está prometido, porque se ha enamorado de una muchacha que ha visto en el bosque. El joven pierde de vista a la muchacha. Por fin, el príncipe y la princesa descubren que están prometidos, aunque se hayan encontrado como dos extraños. El joven se casa con la muchacha y viven eternamente felices.

Este arreglo funcionó muy bien, reforzando los caracteres de ambos. Este y otros problemas de la trama fueron estudiados y sopesados durante largos meses de conversaciones con Walt, y en muchas sesiones ante los apuntes y ante los *storyboards*.

Después, el Estudio Disney se encargó del llamado «Diluvio». En 1954 Disney organizó dos grandes programas de Televisión: «Disneylandia» y «El Club del Ratoncito». Realizó también su antiguo sueño de un parque de atracciones y diversiones que fuese una de las maravillas del mundo. Diecinueve millones de dólares se gastaron en el Parque de Disneylandia y muchos verdaderos genios del Estudio se encargaron de poner esto en marcha y de las transmisiones de Televisión.

Durante el sueño de «La Bella Durmiente» se confió el proyecto a Erdmann Penner y a Joe Rinaldi para que lo retocasen posteriormente. Sólo en diciembre de 1956 pudo comenzarse por fin el trabajo de la hermosa princesa.

El público, primera ayuda para un guionista

DURANTE los años de la Guerra, George Gallup, aficionado a conocer la opinión pública, se ofreció para hacer algunas indagaciones por cuenta de la industria cinematográfica. Su plan era sondar anticipadamente los gustos del público y evitar a los productores fracasos que costaban algunos millones de dólares.

Gallup, con su ARI o *Audience Research Institute* (Instituto de la Opinión Pública), se presentó en el Estudio Disney con su proyecto, que fue bien acogido. Las lecciones aprendidas, gracias a aquella experiencia, siguen aplicándose todavía en el Estudio Disney con el nombre de ARI.

El método de producción de la casa Disney requiere la contribución de numerosas personas de talento para que nazca un film. Pero se trata siempre de opiniones de profesionales. Siempre está en alto el problema: «¿Qué pensará el público?»

Para responder a esta pregunta, se hacen varios sondajes ARI en diversas fases de la producción de la película. El personal del Estudio, ajeno a la parte creadora, es invitado a ver los *storyboards* y a asistir a unas proyecciones preliminares y luego a las versiones íntegras de la película. Los guionistas estudian sus reacciones y sus respuestas a los cuestionarios, que se les distribuyen antes de la proyección de la película.

El primer sondaje ARI sobre la versión completa de «La Bella Durmiente» se hizo en la sala de proyecciones n.° 11 del Palacio de la Animación, ante setenta y cinco personas. Estaban presentes Walt Disney y los principales creadores y animadores del film. Todos los demás eran empleados de otras secciones. Muchas secuencias del film eran sólo dibujos a lápiz, y muchas escenas animadas estaban en blanco y negro.

Cuando volvieron a encenderse las luces de la sala de proyecciones, después del espectáculo, los espectadores comenzaron a rellenar el cuestionario. Walt y los demás se reunieron fuera, en la antesala. He aquí unos momentos de su conversación:

MILT KAHL: —Creo que el salvamento del príncipe por parte de las hadas es demasiado esquemático.

WALT: —¿Creéis que el público no lo comprenderá?

Todos hacen signos afirmativos.

WALT: —Quizá podrían añadirse las palabras: «¡La maldita! Se ha llevado al príncipe al castillo. No podemos irnos. Pero deberíamos».

GERRY GERONIMI: —Y quizá se podría pasar a la bacanal durante una o dos escenas.

WALT: —Sí, y creo que también convendría desarrollar un poco más la parte en que todo el castillo queda dormido.

MILT KAHL: —Sí, es necesario hacerla un poco más divertida. Hay muchas cosas que no van.

WALT: —Bueno, cuando tengamos el informe ARI, sabremos qué tienen que decir los «lobos» (por el instituto Gallup).

El informe ARI sobre aquella proyección era de treinta y nueve páginas. Tenía comentarios como los siguientes:

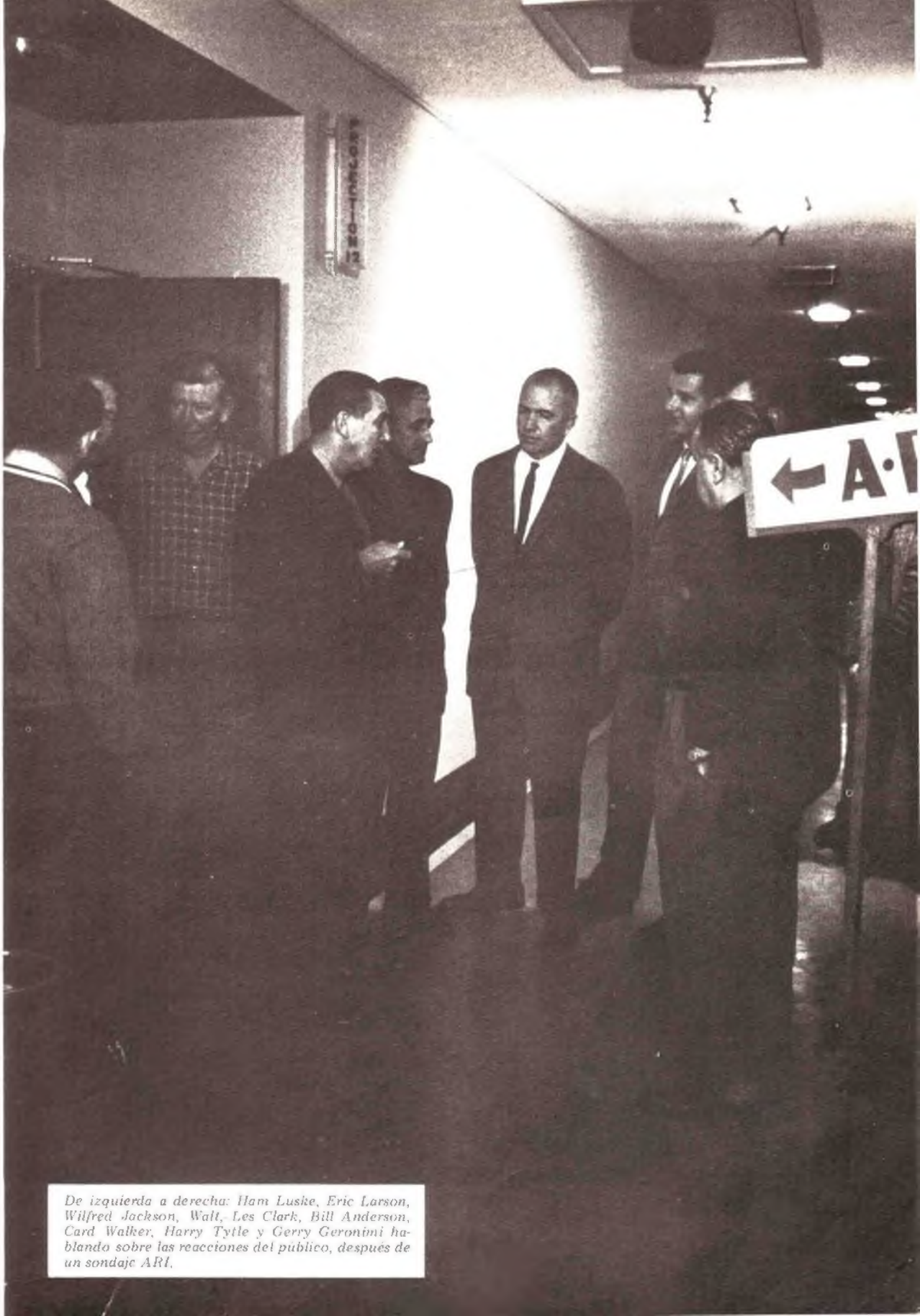
«La acción es rápida. Las partes cómicas son excelentes. Las hadas formidables, por encima de todo lo imaginable. Cierta música, al principio, me ha dejado frío».

«Los pequeños monstruos: ¡qué risa! Tendrán un éxito como Favy Crockett y los muchachos».

«Un poco larga la escena en que las hadas hacen sus vaticinios y augurios».

Cincuenta espectadores calificaron el film de excelente, cinco dijeron que era bueno. Ninguno dio una calificación inferior. Entre las mujeres muchas dijeron que les había gustado la escena de la cochura del pastel, dándole así la razón a lo que Walt ya había previsto en la sesión ante el *storyboard*.

Card Walker, empleado de la publicidad y de la venta, que se ocupa de los informes ARI, admitió que en un punto importante el sistema no funciona: «No hay manera de comprobar una idea original, creadora». El público puede juzgar lo que le agrada o le desagrada basándose en sus experiencias anteriores. Pero ningún gráfico, ni ninguna encuesta, pueden tomar el puesto de los hombres que encuentran ideas originales para divertir y fascinar a millones de personas. El arte de la animación pertenecerá siempre a los animadores.



De izquierda a derecha: Ham Luske, Eric Larson, Wilfred Jackson, Walt, Les Clark, Bill Anderson, Card Walker, Harry Tytle y Gerry Geronimi hablando sobre las reacciones del público, después de un sondaje ARI.

II - Los personajes

Preludio: Flora, Fauna y Serenela levantan el vuelo

SENTADO en su escritorio, en una sala de animación del Estudio Disney, Frank Thomas podría pasar por un contable.

Pero apenas abre la boca se comprende que es un artista. Le brillan los ojos mientras habla de la escena en que está trabajando, y su voz se hace apasionada.

Frank es un animador de la casa Disney, uno de los mejores. El y Ollie Johnston tienen la misión de crear las tres hadas buenas de «La Bella Durmiente»: Flora, Fauna y Serenela. Aunque ya hace dos años que trabaja en estas tres señoras, y aunque le quede todavía otro año largo de trabajo ante sí, Frank todavía está muy entusiasmado.

«Ollie y yo somos quizá los únicos aquí que creemos en que unas viejecitas puedan ser divertidas», dice Frank. Pone aparte un dibujo en el que estaba trabajando, y responde a algunas preguntas de un curioso.

«Los primeros en ocuparse de las hadas fueron los ideadores: Ted Sears, Winston Hibler y Bill Peet—explica Frank—. En los libros de fábulas, la historia de «La Bella Durmiente» tenía un número variable de hadas, hasta trece. Los guionistas se han limitado a sólo tres. Un terceto va bien en los dibujos animados, y a Walt le agradan las combinaciones de tres. Han tenido éxito también en el pasado en tantos dibujos animados.»

«Las acciones de las tres hadas fueron fijadas por los ideadores y por los dibujantes de los *storyboards*, guiados por Ed Penner y por Joe Rinaldi. A Ollie y a mí nos correspondió dar vida a Flora, Fauna y a Serenela. Un personaje no

está nunca centrado hasta que el animador no pone sobre el papel sus rasgos, dibujados a lápiz.»

«Así comencé a estudiar a estas viejecitas. Pasaba horas enteras en las tiendas, generalmente sentado en el banco donde se venden chucherías: allí se ven muchísimas. No me importa el tiempo que perdía: me gustan las viejas.»

«Tenía una niñera que venía a casa por horas, hermosa y populosa. La estudié tan atentamente que creo que se sintió molesta. Adelgazó diez kilos y yo perdí la modelo.»

«Un verano, mientras estaba de vacaciones en el Colorado, encontré la que me pareció un tipo perfecto. Se movía graciosamente. Pero cada vez que traté de filmarla se enfriaba. Era muy descorazonador. Volví al verano siguiente, y sucedió lo mismo.»

«Mientras tanto me fui documentando sobre las mujeres viejas y sobre cómo se mueven. Las hay de dos clases. La clase de las jorobaditas y replegaditas. Y la clase de las erguidas y enjutas de carnes. Esta es la más interesante.»

«Recordé que las viejas, al moverse, saltan como juguetes con resorte. Caminan como si fueran remando. Cuando están de pie, erguidas, los movimientos de los brazos son como brincos. Las manos se separan del cuerpo, siendo la razón de todo esto que tienen miedo a perder el equilibrio, miedo de caerse.»

«Hemos de documentarnos todo lo posible sobre las tres hadas. Es lo que hacemos con cada personaje. Si en «Blancanieves» era un Eolo, teníamos que saber cómo comía, cómo se peinaba y se sonaba las narices: todo. No se puede dibujar lo que no se conoce.»

«Probamos toda suerte de vestidos. Tenemos libros de trajes para documentarnos sobre los vestidos medievales; probamos versiones escandinavas, vestidos alemanes y de muchas otras clases.»

«Observamos a las personas del Estudio, hombres y mujeres; observamos a centenares de actrices en nuestra búsqueda de tipos perfectos. Ninguna era perfecta.»

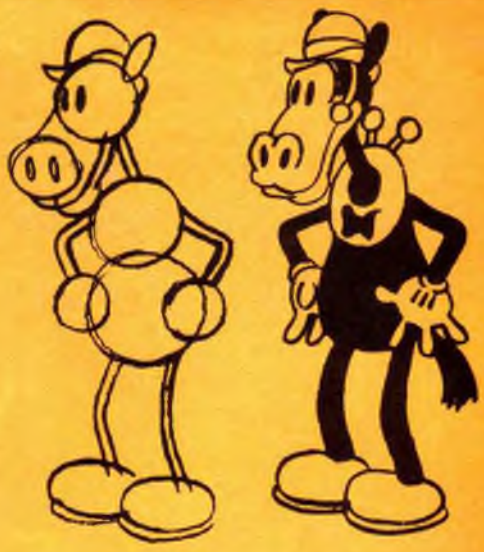
«Mientras tanto, las hadas comenzaron a tomar forma. Una se hizo dominante—Flora—, mientras que las otras dos iban a remolque. Tratamos de hacerlas definitivas y agresivas. Eran personas benéficas, pero no de aquellas que están apartadas, no, del tipo de Carrie Nation. Tenían mucha energía.»

«La idea tomó cuerpo realmente cuando vino Don Da-Gradi con bocetos de las tres hadas. Eran justamente lo que estábamos buscando. Después, Tom Oreb hizo los figurines de las hadas en varios trajes y ademanes, mostrando las proporciones y las medidas respectivas. Esto lo utilizan los animadores como punto de referencia.»

«Se encontraron las voces para Flora, Fauna y Serenela—Verna Felton, Barbara Jo Allen y Barbara Luddy—y se comenzó el diálogo. Luego comenzó el verdadero trabajo de animación. Y, a propósito de trabajo, bueno será que continúe con el mío, porque de lo contrario no terminaré nunca este dibujo.»

A continuación le da media vuelta al sillón de su mesa y se dispone a dar hábiles y ligeros toques con el lápiz...

Los primeros personajes de los dibujos animados



HASTA que un personaje no tiene una personalidad bien definida, nadie cree en él. Puede incluso hacer cosas graciosas o interesantes, pero si el público no consigue identificarse con él, sus actos aparecerán como irreales. Y si no hay caracterización, una historia no puede parecerle verdadera al público.»

Esta observación de Walt Disney nos hace comprender por qué el arte de la animación alcanzó la madurez en su Estudio. Desde el comienzo de su actividad, Walt siempre ha subrayado la importancia de ligar los personajes de los dibujos animados a una experiencia humana. Es una cantinela que se oye siempre en las reuniones de ideadores, y que ha demostrado tener su fundamento. Los antecesores de Walt en el campo de los dibujos animados descuidaron la caracterización. De hecho, en los primeros tiempos bastaba con que se movieran las figuras de los dibujos y que hiciesen cosas fantásticas. La acción era de por sí suficiente para captarse al público.

La ausencia de caracterización queda demostrada por el hecho de que ningún personaje de los dibujos animados anteriores a Disney ha quedado en pie de combate hasta hoy. El que más se acercó a la inmortalidad fue el gato Félix, hábil creación de Sullivan. Pero Félix no tenía una personalidad bien definida y sólo poseía un rasgo característico: andaba hacia adelante y hacia atrás mientras pensaba en el siguiente movimiento. Todo el resto de su repertorio consistía en sus recursos cómicos.

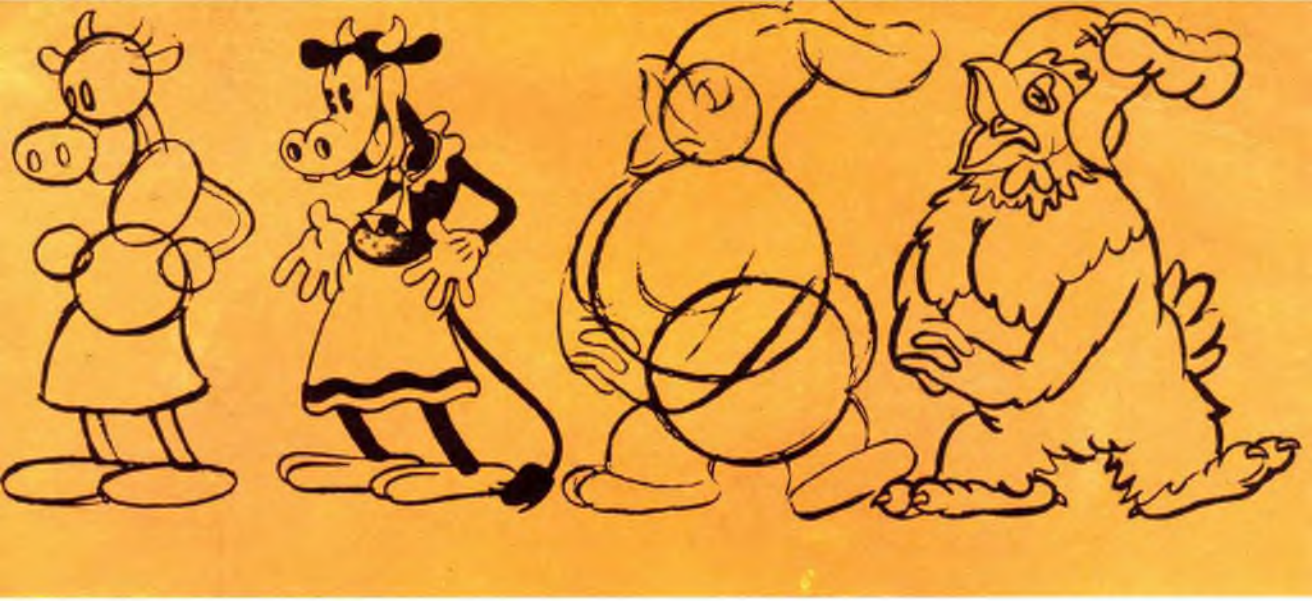
También se hizo popular el labrador Al Falfa, pero sólo era un fantoche humano en medio de una manada de animales. Casi siempre hacía el papel del malo, y el relato se refería a los animales del corral aliados en contra suya.

Muchas de las primeras figuras de los dibujos animados fueron tomadas tal como aparecían en las viñetas humorísticas de los periódicos. Los lectores de las páginas humorísticas encontraron en la pantalla a sus predilectos; sabían que Jeff era el hombrecillo inocente y Mutt el larguirucho, que lo ponía siempre en aprietos. Pero el uso cinematográfico de los personajes de las viñetas de los periódicos no dio siempre buenos resultados. Algunos de estos personajes no tuvieron nunca un carácter plenamente desarrollado, ni en los periódicos ni en la pantalla. Todos, pero especialmente los seres humanos, desmerecían al pasar del periódico a la pantalla. La animación de la figura humana no había progresado aún lo suficiente. El público podía acostumbrarse a animales estilizados que daban cabriolas, pero le parecía irritante ver seres humanos que gesticulaban de modo espasmódico.

El modo más rápido para dibujar un personaje era valiéndose de círculos: darles una cabeza redonda, ojos y nariz redondos, cuerpo redondo. Así no había que preocuparse por los ángulos; de cualquier modo que se moviese el personaje podía estar siempre representado con trazos circulares. Los brazos y las piernas se movían como tubos de goma. Los animadores no tenían codos, rodillas o muñecas que articular. Era cosa fácil y rápida dibujar estos miembros tubulares, y hacer que se movieran en todas direcciones y, eventualmente, alargarlos. La rapidez y la economía prevalecieron sobre el realismo. Mientras las figuras de los dibujos animados se dibujaron con la fórmula del círculo siempre parecían figuras planas, como las de las viñetas cómicas de los periódicos. No existía el efecto de profundidad, como en las películas con actores de carne y hueso.

Durante los dos primeros decenios de la industria de los dibujos animados, los autores estaban también obstaculizados por otro hecho: la ausencia del sonido, en el cual se tiene hoy tanta confianza para el éxito de los dibujos animados.

La voz es un medio importantísimo para darle personalidad a una figura humana. En los tiempos



del cine mudo el diálogo se representaba de dos modos: o con nubecillas sobre la cabeza de los personajes, como se hacen los tebeos, o con leyendas que empleaban toda la pantalla. Ninguno de los dos métodos era satisfactorio. El primero era demasiado inverosímil. El segundo hacía muy lento el relato. Muchos autores trataron de suprimir completamente el diálogo y contar los hechos con lenguaje mímico. Esto hacía todavía más difícil la caracterización.

Quizá una verdadera caracterización fuese imposible sin el sonido. Fuera o no una coincidencia, de hecho hubo una perfecta simultaneidad entre la invención del sonoro y la llegada del primer personaje que pueda decirse completamente logrado.

Winsor McCay (arriba, a la izquierda) fue el primero que intuyó las posibilidades comerciales de la animación. Su dibujo animado "Gertie, el Dinosaurio amaestrado" triunfó en las variedades. Earl Hurd (arriba, a la derecha) contribuyó al perfeccionamiento del sistema de la animación sobre celuloide. Pat Sullivan (a la izquierda) fue el padre de aquel popular personaje de los dibujos animados, del gato Félix, conocido entre nosotros como Mio-Mao. En el friso superior, las ilustraciones muestran cómo el uso de la fórmula circular facilitó la animación: al dibujar las figuras de Horacio, Clarabela y Clara Coccodè, los artistas seguían los contornos de los círculos reagrupados.

Un ratoncito abre la marcha

Todo comenzó con el Ratoncito. Este simpatiquísimo personaje afectó de tal modo la fantasía del mundo entero, que el Estudio Disney pudo madurar y buscar nuevos éxitos en aquello que hasta entonces era un medio expresivo más bien rudimentario.

«El Ratoncito fue el origen—dice Walt—. Fue su popularidad la que nos permitió continuar haciendo aquellas experiencias que debían acabar llevando la animación al plano del arte. Este arte fue ratificado por la aceptación popular de aquello que veníamos haciendo.»

El Ratoncito era al principio un ratón mascota que estaba sobre el escritorio de Walt, cuando éste comenzó a ocuparse de los dibujos animados, en Kansas City. Cuando Walt, en 1928, tuvo necesidad de un nuevo personaje, probó con el

Ratoncito. El pequeño roedor se prestaba muy bien a unos dibujos animados.

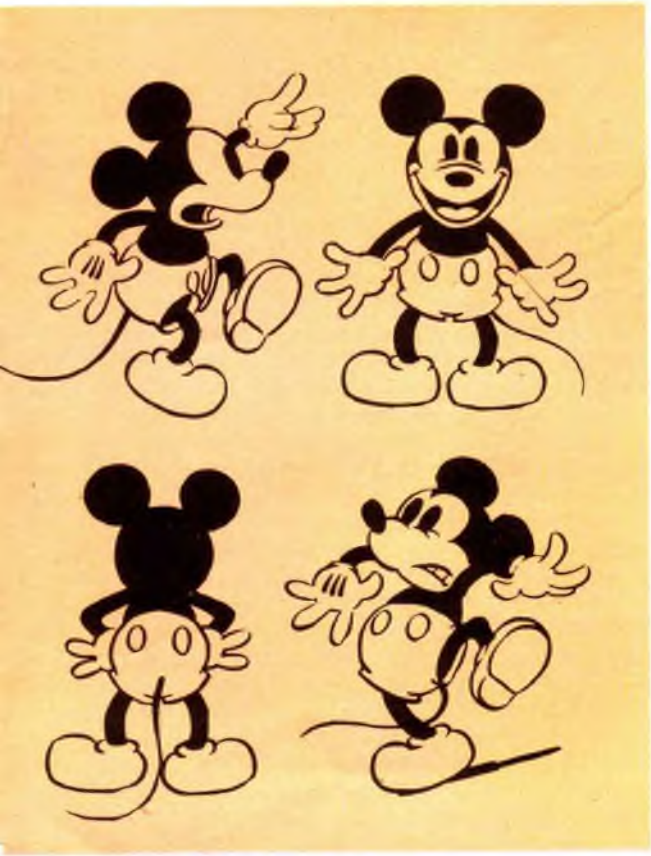
«Era preciso que fuese sencillo—recuerda Walt—. Teníamos que presentar doscientos metros de película cada quince días, por eso no podíamos permitirnos un personaje que fuese difícil de dibujar. La cabeza era un círculo y el hocico un círculo oblongo. También las orejas eran circulares, y así podían dibujarse siempre de la misma manera, de cualquier modo que volviera la cabeza. Tenía el cuerpo de pera y la cola larga. Las patas eran boquillas de pipa, que metimos dentro de un par de zapatos de montaña, a fin de que el Ratoncito tuviera el aire de un muchacho con los zapatos de su padre. No queríamos hacerle manos de ratón, porque tenía que estar humanizado, y le pusimos guantes. Cinco dedos nos parecieron muchos para un ser tan pequeño, y le quitamos uno. Era un dedo menos que teníamos que animar. Para darle algún detalle particular le pusimos unos calzones con dos botones. No tenía pelo de ratón ni otros estorbos que impidieran la velocidad de la animación. Mas, precisamente por esto era más difícil caracterizarlo.»

Pero el personaje se abrió camino y el público se enamoró. El Ratoncito fue aprobado por la Sociedad de las Naciones, fue inmortalizado en el Museo de Figuras de Cera, de Madame Tussaud, y fue registrado en la Enciclopedia. La invasión aliada en Francia del 6 de julio de 1944 llevaba cifrado un nombre secreto: «Operación Ratoncito».

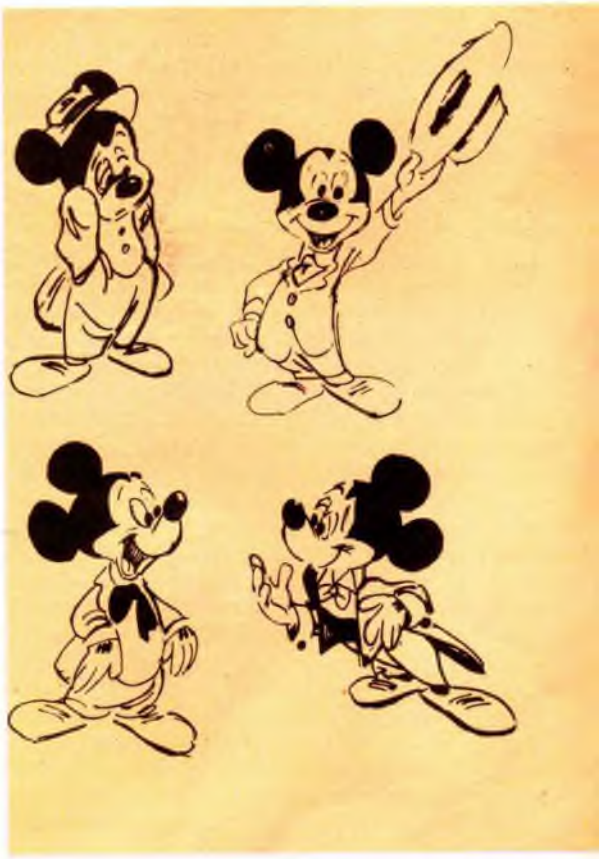
Con los años, Ratoncito ha cambiado de aspecto. Tiene la nariz más corta y se ha hecho más rollizo y lustroso. Tiene dos pupilas en vez de dos manchas en el sitio de los ojos y le han crecido las cejas. En cierto momento le desapareció la cola y tomó un aspecto más humano. Pero prontamente se le devolvió la cola.

Como sucede con todos los divos de la pantalla, Ratoncito fue declinando. Era una figura difícil de dibujar y los artistas tenían personajes nuevos y más dúctiles sobre quienes trabajar. La comicidad de Ratoncito procedía fundamentalmente de las situaciones; por sí mismo Ratoncito no era cómico ni gracioso. Otros personajes ofrecían un radio más amplio de situaciones cómicas. Sin embargo, Ratoncito demostró una notable capacidad para ser lanzado de nuevo. Volvió con éxito en la secuencia de «El Aprendiz de Brujo», en «Fantasía»; después de la guerra en *Mickey and the Beanstalk* («Ratoncito y el troncho de habichuelas»). En 1955 volvió más fuerte que nunca como director del Club de Ratoncito, en la Televisión.

En una de las primeras series de bocetos de Ratoncito es evidente el elemento fundamental circular que hacía fácil el dibujo.



En un boceto posterior, trazado por Fred Moore, Ratoncito demuestra mayores posibilidades, y más expresivas, de movimiento.



Nace un patito

El Patito en una escena con su padrino en una emisión de Televisión de "Disneylandia". El Patito se encuentra a sus anchas en las películas con actores.

QUIÉN, yo? ¡Oh, no, yo no! ¡Yo tengo dolor de barriga!» Estas infaustas palabras fueron las primeras que pronunció en la pantalla un personaje llamado Patito. Su presentación fue en una sinfonía alegre, de 1934, *The Wise little Hen* («La Gallinita sabia»).

Nadie recuerda hoy cómo nació el Patito. Fue uno de tantos animales inventados en la gran ola creadora del Estudio Disney, a partir de 1930. Fue ideado sólo para un papel secundario en «La Gallinita sabia».

El Patito y el Cerdito Pedrito desempeñaban el papel de los holgazanes, que disgustaban a la Gallinita. Mientras el Cerdito terminó en el olvido, el Patito progresó hacia cimas más altas.

Walt comprendió que el Patito tenía grandes posibilidades. Le asignó el papel del protagonista en el siguiente dibujo animado *The Orphans' Benefit* («El Beneficio de los Huérfanos»). El Patito hizo furores. El Ratoncito lo invitó al palco para entretener a los huerfanitos y el Patito se empeñaba en recitar algunas poesías, a pesar de la abundancia de hortalizas que le arrojaban, al final de lo cual explotaba con una furia enloquecida. Fue un gran éxito y el Patito comenzó a salir regularmente en los dibujos animados del Ratoncito. El Patito originario era más bien alto y anguloso con patas parecidas a una rama seca y el pico largo. Era cómico pero no demasiado agradable a la vista. Poco a poco se hizo más bajo y más rollizo. La cabeza se le hizo más grande para poder representar mejor sus cambios de expresión. Se le agrandaron los ojos para darle mayor personalidad. Se le acortó el pico para que resultase más expresivo. Pero la voz prestada de Clarence Nash permaneció sin variación. Lo mismo puede decirse de su perso-

nalidad explosiva. A diferencia de Ratoncito, el Patito era intrínsecamente gracioso. Se le podía sacar gran rendimiento en una infinidad de situaciones.

El Patito tuvo una serie propia de dibujos animados en 1937 con *Modern Inventions* («Inventos modernos»). Es el único personaje de Disney que aparece en cuatro largometrajes con guión: «El Dragón reacio», «Saludos, Amigos», «Los Tres Caballeros» y «Recreo y Fantasía Gratis». Es, ciertamente, el más versátil de todos los personajes disneyanos, porque puede desempeñar casi todos los papeles, menos el de gentilhombre y el de majadero. Su cualidad más notable es su voz, pero también es su limitación. Muchos espectadores no llegan a entenderlo.

A causa de estas limitaciones, muchos hechos se cuentan mímicamente. Las gracias y los chistes adivinados se encuentran más bien en la acción que en el diálogo. Dado que el carácter del Patito está, de por sí, inclinado a la violencia, los resultados pueden ser sumamente cómicos. En la estructura y en la personalidad del Patito hay algo que le hace trabajar mejor con las personas vivas que con las otras figuras de los dibujos. Por eso ha aparecido frecuentemente junto con Walt Disney en el programa de Televisión, «Disneylandia», presentado también en España.

El Patito con el gallo Panchito y el papagayo Joe Carioca, en "Tres Caballeros". Las tomas con actores de verdad se combinan aquí con la animación, en un alegre desfile pan-americano.

Plutón, Pipo, Pata-de-Palo y compañeros

PLUTÓN debutó con su hermanito en *The Chain Band* («La Banda de la Cadena»), en 1930. Era uno de los dos perros que perseguían a Ratoncito, que se había evadido de la prisión. El perro corría derecho hacia la cámara de toma, con una boca que casi llenaba la pantalla. Los espectadores quedaron impresionados y divertidos. Al igual que con el cerdito Pedrito, uno de los perros se perdió también por la carretera, pero su compañero volvió a aparecer [illegible] otra película de Ratoncito: «El Pi[illegible] fue asignado un nombre, Pirata. Pluton, que fue dibujado frecuentemente por Norm Ferguson, se le atribuye el honor de haber sido el primer personaje de dibujos animados que se destacase por una animación de viejo estilo. Plutón sabía razonar y expresar mímicamente sus propios pensamientos.

Parece cosa sencilla, pero se requiere tiempo antes de que los animadores comprendan su valor. Los personajes de los primeros dibujos animados pensaban de modo muy rudimentario: una idea brillante se representaba a menudo con la aparición de una lamparilla encendida sobre la cabeza. Pero aquellas figuras de los pioneros tenían escasa actividad mental. Sólo cuando aprendieron a razonar los personajes de los dibujos animados se hicieron plenamente convincentes.

La mejor ilustración del mecanismo lógico de Plutón la tenemos en la clásica secuencia del papel insecticida o mata-moscas, creado por Webb Smith. Olfateando por la calle, como es su costumbre, Plutón encuentra una tira de papel mata-moscas, que se ha caído al suelo. Esta se le adhiere a la nariz, después a las patas y acaba por envolverlo completamente.

Salvo raras excepciones, Plutón ha sido siempre sólo un perro. En su tercera película, *The Moose Hunt* («La Caza del Alce»), el Ratoncito creía que debía matar a Plutón y le suplicaba: «¡Háblame!». Plutón le respondía en falsete: «¡Bésame!». No sonaba bien. Excepto en una fantasía, en la cual combatían en su alma el yo bueno y el yo malo, Plutón siempre ha limitado

Pippo en "The Art of Self-defense" (El Arte de defenderse).

En "Cómo esquiar" (arriba), y en "Cómo jugar al baseball" (abajo), Pippo ilustra alegremente estos populares deportes.

su diálogo a un jadeante «Guau, guau», y ha conservado su carácter canino.

El aspecto de Plutón ha cambiado en el transcurso de los años. Precisamente el hocico y el cuello eran más elásticos y las orejas flojas como las de un auténtico sabueso. Luego se inventó un perro más lustroso, más aerodinámico y más fácil para la animación.

Otro perro que ha prestado muy buenos servicios durante mucho tiempo es Pipo, el tonto simpático. También éste comenzó pronto, figurando por primera vez en una tribuna de honor en *Mickey's Revue* («La Revista de Ratoncito»), de 1932. Sus dientes salientes y sus modales provincianos le hicieron inmediatamente simpático. A diferencia de Plutón, que pone en tierra las cuatro patas, Pipo tomó proporciones y costumbres humanas, haciendo papeles humanizados.

Al comienzo se le conocía con el nombre de Dippy Dawg (Perro extravagante) pero, al aumentar su fama, fue rebautizado con el nombre de Pipo. Su gran momento lo alcanza con *How to Ride a Horse* («Cómo montar a caballo» o «Pipo enseña a montar»). De este cortometraje derivó toda una serie de filmes de mucho éxito, «Pipo enseña a...», en los cuales enseñaba la práctica de muchos deportes.

Durante el curso de los años, el Estudio Disney creó también figuras de «primadonnas», como Ratoncita, Patita y—para Plutón—Fifí, la pequinesa, y Dina, la Basseta, heroínas a las que había que cortejar o salvar. Pero ninguna de las figuras femeninas se salió nunca de su papel de ingenua, apenas bosquejado. Había pocas posibilidades cómicas para estas figuras.

En los cortometrajes surgieron otros personajes secundarios. Dos ardillas picaruelas fueron inventadas para fastidiar al Patito. Al comienzo eran poco más que dos bolitas peludas, pero luego se afianzaron y se dieron a conocer como Chip

Xavier Atencio (izquierda) y el director Bill Justice mirando en la moviola una sumaria prueba de la animación.

y Chop. Tenían unos hocicos simpáticos, con dientes salientes, y una hermosa vocecita.

Los nietos del Patito, Cui, Cuó, Cuá, fueron introducidos en 1938, siendo una acertada edición a los dibujos animados del Patito. Su inocente habilidad para meterse en líos, le daba al Patito muchas ocasiones para enojarse.

Algunos personajes no lograron pasar del viejo al nuevo método de animación. Entre éstos recordamos a Horacio y Clarabela.

Hay que mencionar también al gato Pata-de-Palo, cuya historia es tan antigua como la de Ratoncito. Debutó en *Steamboat Willie* («Willie el del Vapor»), en el cual deformaba el cuerpo de Ratoncito como si fuera goma de mascar. Pata-de-Palo era una combinación de gato vagabundo y de Wallace Beery. Era un «malo» por excelencia: desgarbado, obstinado, desdichado por naturaleza.

Casi todos los animales han sido empleados, antes o después, por Walt Disney como personajes. Forman excepción las monas. Estas no han sido utilizadas jamás, a no ser en escenas de circo o de parque zoológico. El argumento de Walt era éste: ¿por qué fatigarse en hacer graciosas y humanizar a las monas, si ya lo son?

«Los Tres Cerditos», triunfo del personaje

En un día de sol de 1932, Walt Disney acompañó a Mary Pickford en una visita a su Estudio. Entonces estaba proyectando una nueva sinfonía alegre.

Walt hacía unos meses que estaba trabajando en el cuento de «Los Tres Cerditos» y el lobo feroz. Albert Hunter había hecho unos deliciosos esquemas de los cuatro personajes. Ahora Walt pensaba que el cuento necesitaba alguna añadidura, acaso alguna cancioncilla que ayudase al relato y lo mantuviese unido. Frank Churchill, un compositor de la Disney, que en la época de las películas mudas tocaba el piano en las salas cinematográficas, había encontrado un motivo. Ted Sears le había adaptado unas estrofas que describían la acción: «Hago mi casa de bastoncitos y yo la hago de paja», etc. Seguía el coro: «¿Quién teme al lobo feroz?». Fue Pinto Colvig (la voz de Pipo y de otros personajes) el que sugirió que terminase con unas notas de violín o de pífano para que ilustrase la alegre desconfianza de los cerditos para con el lobo.

«¿Por qué no le hacéis oír a Mary algo de los cerditos?», dijo Walt a sus colaboradores. Así, pues, tocaron y cantaron para Mary Pickford «¿Quién teme al lobo feroz?»: Churchill al piano, Sears con el violín y Colvig con la ocarina. Mary Pickford quedó entusiasmada, y le dijo a Walt, en son de amenaza: «Si no haces esta película de los cerditos, te retiraré el saludo».

No había por qué preocuparse: Walt tenía intención de hacer «Los Tres Cerditos». Encargó a Dick Lundby y a Fred Moore que animasen los cerditos, y a Norm Ferguson que animase al lobo. Bert Gillette fue el director. Pero Walt en persona seguía de cerca cada momento de la producción.

«¿Cómo se atreve a encargarnos una película con sólo cuatro personajes?—le preguntaron—. Nuestro dinero lo hemos invertido bien en «El Arca de Noé».

Pero su comentario no inmutó a Walt. Los espectadores de la sesión privada se habían entusiasmado, y cada cerdito había suscitado un interés particular. Era exactamente lo que Walt se había propuesto lograr. Le escribió a su hermano Roy: «Finalmente hemos conseguido una verdadera caracterización, para un película íntegra».

Los cuatro personajes eran cuatro obras maestras. Rechonchitos y muy deliciosos los cerditos, lo que hacía más evidente el peligro que corrían. Los dos más atolondrados, aunque gorditos, tenían una ligereza aérea para el baile. Evidentemente, gozaban de la vida. El cerdito laborioso

tenía virtudes más sólidas y por eso era menos atractivo. Pero se hacía simpático cuando salvaba a los dos picaruelos del lobo. El lobo era muy flaco, peludo, verdaderamente horrible, y, no obstante, también en él había algo de simpático. Era forzoso admirar en él la tenacidad, la astucia, su indómito coraje frente a la desconfianza.

Todo contribuyó para hacer un triunfo de «Los Tres Cerditos». Los personajes eran frescos, inéditos. La cancioncilla hizo época. Se utilizó el color con gran éxito, como cuando el lobo venía cansado de una jornada fatigosa, o cuando se hacía azul y violeta, llegando a faltarle el aliento de tanto bufar contra la casa de ladrillo. La película era rica en ideas y fantasía.

El público podía ver varias veces el cortometraje, y siempre descubría algo nuevo. Estaba lleno de sugerencias, como, por ejemplo, el libro del tercer cerdito titulado: «Latín de los Cerditos», y el jamón del cuadro con la leyenda: «Papá».

El genial desarrollo de la caracterización en «Los Tres Cerditos» abrió el camino a los personajes que se crearían en los largometrajes animados.

Charles Nichols (sentado, a la izquierda), Harry Tytle, Don Lusk, Hal Ambro y Dave Detiege discuten un programa televisivo sobre "Los Tres Cerditos", los deliciosos personajes que debutaron en 1932 en un cortometraje de éxito decisivo.

Siete enanitos para Blancanieves

BLANCANIEVES fue el gran banco de pruebas de la capacidad del Estudio Disney para crear personajes. Esta vez los creadores no tenían que inventar solamente algún nuevo y astuto animal para un cortometraje, y no podían recurrir a los servicios de alguna celebridad ya conocida, como Ratoncito, Patito, Pipo, etc. Tenían que comenzar de la nada para crear unos personajes tan interesantes que pudieran mantener despierta la atención del público durante toda la proyección de una película con guión.

Mucho, mejor dicho, todo dependía de esto. Si «Blancanieves» fracasaba, fracasaba también el Estudio y desaparecía la Casa Disney.

Walt centró rápidamente el problema. Comprendió que el film se habría tenido que orientar sobre los enanos. Blancanieves era una heroína deliciosa pero vulgar. El príncipe aparecía solamente al principio y al final. La madrina era la acostumbrada malvada de las fábulas. En cambio, los enanos habrían tenido que proporcionar la mayor parte de las situaciones cómicas y del interés humano. ¡Era preciso hacerlo muy bien!

La antigua fábula no nos servía de mucho. Los enanos eran figuras fantasmales, imprecisas. En una versión teatral se llamaban Blick, Flick, Click, Snick, Plick, Whick y Quee, nombres muy distintos de los que luego recibirían en la película. Walt puso en marcha la sección de los ideadores

la inteligencia de un perro. Esto resolvió el problema. ¿Sabéis lo que hace un perro cuando está tan absorto en olfatear una pista, que no ve el conejo delante de él... y el conejo se escapa, y él da un salto atrás? Atontado era así. Le dimos la facultad de mover una oreja independientemente de la otra, como hace el perro para ahuyentarse una mosca. Y cuando Atontado descabezaba un sueñecito, gesticulaba como hacen los perros en sueños. Pero por lo menos una cosa tenía que saber hacerla bien, porque de lo contrario hubiera sido simplemente tonto. Así le consentimos que bailase una danza extemporánea para divertir a los otros enanos. Esta danza le permitió mostrar su verdadera personalidad.»

La fatiga complementaria para crear a Atontado tuvo su recompensa. Atontado resultó el más simpático de todos los enanos.

Una vez fijado el carácter de los enanitos, los rasgos faciales vinieron sin gran dificultad. Los nombres les daban a los artistas la expresión de sus caras. La cara de Jubiloso siempre era aplanada en su sonrisa. Regañón siempre fruncía el ceño. Dormilón siempre tenía las pestañas pesadas y así sucesivamente. Pero el gran problema fue el de darles vida. Las figuras humanas siempre han sido difíciles de animar, y ahora los artistas se encontraban, además, ante figuras humanas disformes. La animación de los enanitos fue el tema de muchas sesiones de los creadores de la Disney. He aquí algunos extractos:

HAM LUSKE: —Quisiera saber vuestra opinión. ¿Hemos de basarnos en la componente

para que inventasen los siete personajes. Creía que los enanos debían tener características muy bien definidas, de modo que cada cual tuviera su realce particular. Lo más natural era buscar unos nombres que hicieran alusión al carácter que él confiaba crear para cada uno de ellos. He aquí algunos de los nombres que se propusieron: Saltarín, Oreja-dura, Asmático, Pelón, Lengualarga, Pisaverde, Melindroso, Hogazán, Pelotilla, Rabiosillo, Cilindrete, Basete y Alborotador. Por medio de un proceso de eliminación, fueron elegidos los siete finalistas. Aquellos cuya caracterización era más evidente fueron bastantes fáciles: Regañón, Jubiloso, Dormilón, Eolo y Chupón. Los otros dos requirieron un mayor esfuerzo.

«Para el jefe se necesita un carácter especial—recuerda Walt—. Era uno de esos jefes envanecidos y pomposos que se autoeligen y tratan de imponerse, pero luego se encuentran en la estacada. Lo llamaron Docto porque era un hombre adaptado a su autoridad. Y estaba también en armonía con su carácter.»

«Atontado fue el más difícil de todos. Los ideadores no lograban captarlo. Querían hacerlo demasiado tonto; pero no era esto lo que teníamos en la mente. Atontado no era tonto precisamente. Por fin hallamos el modo de concretarlo: era un ser humano que se comporta como un perro y tenía

Blancanieves encuentra por vez primera a los siete enanitos en la famosa escena que aquí reproducimos. Aunque algunos guionistas la encontrasen demasiado larga, Walt la consideró importante para que el público se familiarizara con los enanitos.

más humana del paso de los enanitos, o, por el contrario, deben contonearse hacia un lado y otro, alzando las caderas y las piernas?

BILL TYLLA: —Por la conformación de su cintura, los enanos tienden a caminar contoneándose.

FRED SPENCER: —Me parece que los enanos caminan con un ligero contoneo. Creo que deberíamos encontrar un paso especial que no sea desagradable.

FRED MOORE: —Creo que deberíamos emplear un pasito rápido, tratar de inventar un ritmo un poco distinto de ese con que se camina de ordinario.

HAM LUSKE: —Tomemos el paso de Atontado. Yo me lo imagino andar arrastrando los pies con las puntas muy hacia afuera, y mirando a su alrededor...

DAVE HAND: —No creo que Dormilón caminara tan rápidamente.

GEORGE STALLINGS (describiendo la canción: «¡Ih! ¡Oh!»): —La marcha de regreso a casa debería servir para dar el tono. No es un desfile: es una cosa que sucede todos los días.

Docto abre la marcha. Silba y camina arrogante, agitando la mano como si fuese la batuta de un director de orquesta. Vuelve la cabeza y escupe, luego comienza a cantar de repente. Jubiloso tiene un paso alegre y contoneante, siguiendo el ritmo de la música. Cuando llega a un tronco de árbol da un salto por encima. Eolo tiene el paso lento y pesado. Acaso se le contrae la nariz para estornudar; a veces se la rasca. Chupón camina con aire absorto como si pensase en algo insólito, quizá en un sueño. Dormilón anda como si estuviera dormido, arrastra los pies, pero guarda el paso. El zapapico se le enreda en el vestido, obligándolo a caminar de puntillitas. Atontado trata de guardar el paso, da un salto para recuperarlo, luego tropieza y vuelve a perderlo.

«Posiblemente es larga—contestó Walt—, pero se requiere tiempo para llegar a conocer a cada uno de los enanitos, y para darlos a conocer al público. Aunque les causemos alguna molestia a los espectadores, después se olvidarán de ello porque se habrán interesado en cada uno de los enanitos individualmente.»

Tenía razón. Aquella escena enfocaba bien a cada uno de los enanitos. Los espectadores quedaron fascinados de todos los siete, y la película tuvo un éxito estrepitoso y quedó abierto el camino para muchas otras figuras mágicas que habrían seguido la marcha de los enanitos: Pinocho, el Grillo, Dumbo, el Tamborilero, Bambi, Trilly Campanilla, Jock y Fido, Joe Carioca, el Capitán Garabato, Esponja y una serie de otros simpáticos amigos, grandes y pequeños, entre los cuales están Flora, Fauna y Serenela.

El guionista Al Bertino (de pie), el director Jack Hannah y el escenificador Yale Gracey unen su talento para preparar una escena de dibujos animados. Una escena como aquella en que la bruja sube por un repecho rocoso (a la izquierda) en "Blancanieves", requiere una proyectación muy cuidada para coordenar todos los elementos de la narración, de la animación y de los fondos. La finalidad es siempre la de obtener el mejor efecto dramático.

Los enanitos tomaron forma casi todos a la vez. Tuvieron las voces de algunos veteranos de Hollywood. Billy Gilbert, famoso por sus estornudos tanto en variedades como en el cine, fue, naturalmente, Eolo. Roy Atwell, un actor radiofónico especializado en un lenguaje estrafalario, hacía la parte de Docto. Jubiloso fue un veterano de la escena como Otis Herlan, y Chupón fue Scotty Mattraw. Un versátil colaborador de Disney, Pinto Colvig, hizo la parte de Regañón y Dormilón.

«Probamos muchas voces para Atontado—dice Walt—y todas ellas destruían el personaje. Y decidimos que no hablase. No es que no pudiera, pero no había probado nunca, como luego se aclaró en la película.»

Cuando se prepara la trama, algunos guionistas encontraron demasiado larga la escena en que Blancanieves se despertaba y descubría que estaba rodeada de enanitos.

Una muchacha hermosa es una muchacha hermosa

Que se hace para crear un personaje para una película de dibujos animados?

En el caso de «La Bella Durmiente», la creación comenzó varios siglos antes, a fuerza de decir y repetir la fábula. Pero los viejos narradores sólo sugerían un débil contorno de aquella figura. Era el Estudio Disney el que debería darle un aspecto, un carácter y una personalidad bien definida. Este trabajo comienza en el reparto de ideadores. Bajo la dirección de Walt, ellos dibujan el tipo, su aspecto y su comportamiento. Pero el personaje todavía no ha tomado una forma precisa. Esto sucede después de meses, y hasta años, de estudio y de experimentos por parte de muchos creadores. Es necesario darle dimensiones, costumbres y movimiento a la figura ilustrada en los esquemas del *storyboard*. Los escenificadores técnicos deben ocuparse de que se adapte bien a los fondos. Los expertos en color indican la tonalidad más apropiada para los vestidos. Un figurinista, como Tom Oreb para «La Bella Durmiente», crea los modelos en los cuales la figura aparece en todos los gestos, ademanes y actitudes posibles. El animador es el encargado de hacer que la figura se mueva. Por eso, los animadores son frecuentemente la fuerza determinante de la caracterización del personaje que aparece finalmente en la pantalla.

Tomemos, por ejemplo, el príncipe en «La Bella Durmiente del Bosque». Eso le tocó a Milt Kahl, considerado como el mejor diseñador entre todos los animadores, y le fue asignada la misión más difícil: darle vida al príncipe.

«Cuando se tratan personajes idealizados, tenemos molestias seguras—suspira Kahl—. ¿Cómo hay que hacerlo andar? Si se exagera el paso, parece afeminado. Si se le da un poco de realce, se queda rígido como un leño. El rey, su padre, es fácil. Es redondo como una bola, y tiene una cara gorda que cambia a cada expresión; sabe ser astuto y socarrón, sabe contar chascarrillos, y cuando se enoja salta hasta el techo.»

«El príncipe no hace nada de eso. Y nunca pierde la calma, no ríe, y mucho menos, fuerte. No se mesa los cabellos, y cuando se enfada se limita a fruncir las cejas. Todo lo hace con reserva y discreción. Su cara no tiene la movilidad de la del rey; no se deforma jamás, en ninguna expresión. Para el príncipe no hay efectos sonoros que le den una línea precisa. Lo único que hay que hacer es cubrirlo todo lo más posible con un manto.»

Kahl trabajó obstinadamente, y gracias a su tenaz esfuerzo, el príncipe es hasta hoy el personaje masculino más eficaz de Disney.

Otra misión difícil le tocó a Marc Davis, que animó a la princesa Aurora. Trabajando junto con Oreb, él le dio a la princesa su aspecto definitivo. «Una muchacha hermosa es una muchacha hermosa», declaró Davis. «Teníamos el problema de encontrar una muchacha que fuese diferente de

Abajo: la idea originaria que el caracterizador Tom Oreb tuvo para Aurora, la protagonista de "La Bella Durmiente del Bosque", era la de una muchacha sutil y graciosa, del tipo de la actriz Audrey Hepburn, que era la estrella del momento.

Otro boceto de Oreb muestra cómo se ha de colocar el chal para encuadrar el rostro de la protagonista y variar el traje. Las líneas verticales del chal armonizan con las de los fondos, que tienen el aire de la pintura de la primera época del Renacimiento.

Pruebas de color para "La Bella Durmiente" muestran las diferentes combinaciones que se experimentaron para poder decidir cuál sería más eficaz contra los fondos escénicos. La elección final (pág. de enfrente) nos muestra la muchacha, tal como aparece en la película.

Blancanieves, de Cenicienta, de Alicia y de otras heroínas de los largometrajes precedentes, y que ella misma fuese también una heroína.»

Oreb hizo bocetos de una jovencita esbelta, graciosa, segura de sí misma, que le semejase a una Audrey Hepburn más alta (Audrey Hepburn era la nueva y refulgente estrella del momento). Davis modificó algunos rasgos de la Hepburn y le dio a la princesa una mórbida mata de pelo largo. Los cabellos eran un elemento importante. Encuadraban el rostro dejando bien visibles las líneas desde todos los puntos de vista. Cuando ella movía la cabeza, los cabellos volvían a su sitio, dando un aspecto tridimensional al dibujo animado. Los cabellos de la princesa y los pliegues de su vestido contenían líneas verticales que armonizaban con los fondos, donde predominaban líneas horizontales y verticales, como en la pintura anterior al Renacimiento.

Davis perfeccionó también la figura del hada Maléfica. Como ésta tenía que transformarse luego en un dragón, le dio un peinado de dos puntas y una manteleta que recordaba las alas de un murciélago. Su cara fría, pero hermosa, estaba enmarcada por un velo negro, que le daba un aspecto de máscara. Para acentuar su aspecto maléfico, el vestido era negro, y se entreveían piezas color violeta. Las líneas de su vestido acentuaban su caminar vertical y la cola del manto presentaba una curva serpentiforme.

El príncipe debía tener un caballo, pero no un caballo cualquiera. Sansón tenía que ser ágil, agraciado y elegante. Y debía tener bastante carácter y expresividad para hacer cualquier escena con su dueño.

Los pequeños monstruos fueron inicialmente el trabajo de la viva imaginación de Bill Peet.

Era una enorme muchedumbre de extraños seres con ojos desencajados y caras como mascarones.

Se tuvieron que modificar un poco sus rasgos cuando el primer sondaje de la opinión indicó que los pequeños monstruos eran demasiado fingidos y desentonaban del resto de la película.

Durante los años de trabajo puede cambiar el concepto de los personajes de un largometraje de dibujos animados. Por ejemplo, en las primeras fases de «La Bella Durmiente del Bosque» las tres hadas debían actuar de conformidad con sus nombres. Flora debía presidir las plantas, Fauna a los animales, mientras que Serenela controlaba el clima. De aquí surgieron muchas situaciones cómicas. Flora tenía que regañar siempre con Fauna porque los conejos le roían las matas de ensalada. Y Serenela siempre se estaba deshaciendo en lágrimas causando la lluvia. Eran buenas ocurrencias, pero Walt, finalmente, decidió renunciar a ello. Seguramente habría provocado la risa, pero es que se apartaba un poco de la acción principal.

III - El sonido

Preludio: Entrevista en el bosque

Mary Costa ha dado su voz a "La Bella Durmiente del Bosque".

Bill Shirley ha recitado y cantado el papel del joven Príncipe Felipe.

MARY Costa siente una espina de nostalgia cuando llega en su coche a los Estudios Disney. No ha puesto el pie allí desde hace un año; un año entero desde que terminó (o creyó haber terminado) su trabajo como voz que recita y que canta en «La Bella Durmiente».

Ha sido llamada para hacer nuevas grabaciones, porque los infatigables creadores de la Disney, siempre ansiosos de perfección, creen que hay que hacer algunos retoques en la banda sonora.

La acogen calurosamente los doce hombres que están en la sala de sonorización. Entre éstos se encuentra el director, Eric Larson; el director musical, George Bruns; guionistas, animadores y técnicos. Le ofrecen a Mary un café para que se le suelte la voz.

«Repetiremos la secuencia del bosque—le dice Larson—. ¿La recuerdas?»

«Bueno, ha pasado apenas un año—ríe ella.—Quizá sea mejor que refresque la memoria.»

Los guionistas la llevan ante los *storyboards* que están al lado del palco proscenio. Le explican la acción, una escena cada vez: la princesa va de paseo por el bosque el día de su dieciséis cumpleaños, conversa con los animales y les canta una canción del príncipe de sus sueños; hacia allí se

Después del dueto de amor, la Princesa huye, dejando preocupados al Príncipe y a los animalitos. Es una escena de "La Bella Durmiente".

dirige el príncipe verdadero, a caballo, y se une a su canto.

Discuten a fondo sobre la princesa, considerando todos los aspectos de su personalidad.

«Yo la veo como una muchachita muy joven, muy espontánea y muy tímida», dice uno de los guionistas.

«Pero tiene mucho brío—dice otro—. Es tímida al encontrarse con un joven por vez primera, pero no se extremece de miedo. Tiene mucho espíritu. ¿Qué te parece, Mary?»

Mary da su opinión y lee unos compases.

«¿Voy bastante aprisa?», pregunta.

«Marca tú el compás—le contestan—. Queremos que hables con naturalidad.»

Mary canta la canción acompañada por Bruns al piano. Su aguda y dulce voz de soprano llena toda la escena. Cuando habla tiene también una entonación más alta que lo normal, para transmitir el elemento fabuloso. Pronuncia sus frases como si fuesen fragmentos musicales, alcanzando tonalidades líricas.

Timbre, entonación, compás; he aquí algunas de las cosas que Mary debe tener siempre presentes. También debe recordar que no puede respirar ante el micrófono; una simple espiración, ante la sensibilísima banda sonora, parecería el ruido de un huracán. Y debe evitar el dejo de su ciudad natal, Knoxville, en Tennessee. El dejo meridional no sonaría bien en los labios de una princesa.

Y he aquí que ya estamos listos para comenzar. Los hombres se retiran a la cabina de control, dejando a Mary sola ante el micrófono en el palco proscenio. Mary prueba unos compases y escucha los comentarios que proceden del altavoz de la cabina de control. Después de muchas pruebas, quedan registrados los compases de modo satisfactorio, y Mary está lista para cantar. Se pone un audífono, gracias al cual puede oír el piano que se toca en otro estudio. La voz y el piano se graban por separado, de modo que se pueda eliminar el piano e insertar una orquesta completa. Y Mary canta:

He caminado contigo
en sueños, una vez...

Canta la canción muchas veces. Por la tarde la canta de nuevo con el príncipe, a quien le presta la voz el ayudante Bill Shirley. Al final de la jornada, Mary ha terminado su trabajo, pero hasta dentro de una hora no se sentirá de nuevo Mary Costa.

No volverá a ver a la princesa sino dentro de tres años: cuando asista a la proyección de la película...

Johnny Cannon, Jack Cutting, Wilfred Jackson, Ub Iwerks y Les Clark en el Estudio Disney, atentos al trabajo de animación. Es el año 1931: los dibujos animados están aprendiendo a hablar. Nace la banda sonora.

El dibujo animado encuentra una voz

La importancia de dirigirse tanto al oído como al ojo del espectador fue intuida muy pronto por Walt. En 1952 ideó un dibujo animado en el cual un personaje manejaba una batuta para dirigir una verdadera orquesta en el Criterion Theater de Los Angeles. La idea tuvo un éxito enorme. Cada vez que daba en sesión privada un nuevo dibujo animado, Walt pagaba al pianista del cine para que inventase efectos sonoros para aumentar la hilaridad. Una vez intentó distribuir, junto con los cortometrajes, instrucciones musicales para los pianistas acompañantes, pero fue disuadido por el contratista de las películas, que le dijo que nadie tendría en cuenta sus instrucciones.

El cine sonoro comenzó en 1928, cuando Walt estaba lanzando un nuevo personaje, el Ratoncito. Ya había producido dos cortometrajes, *Plane Crazy* («Loco por volar») y *Galloping Gaucho* («Gaucho al galope»). Entusiasmado con las posibilidades del sonoro, inició una tercera película, aunque no se hubiera vendido todavía la serie.

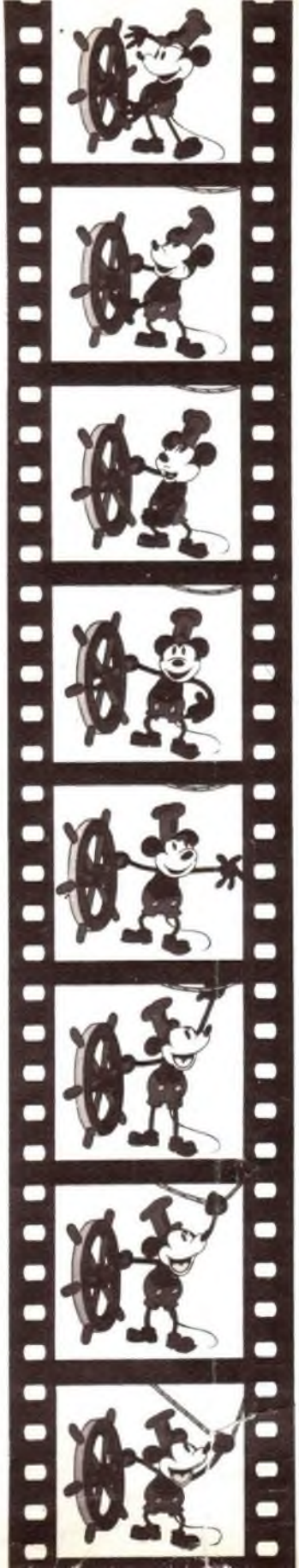
Este dibujo animado se titulaba *Steamboat Willie* («Willie el del Vapor»), y todo estaba en función de los efectos sonoros: toda la narración dependía de la música. El Estudio estaba haciendo un trabajo pionero en todos los campos; era preciso salir adelante a fuerza de improvisaciones.

«¿Cómo haremos para sincronizar los dibujos con la música?—sugirió Wilfred Jackson, que era hijo de un profesor de piano—. Sabiendo la velocidad de la película, treinta metros por cada sesenta y seis segundos, bastará con saber la duración de los movimientos musicales y luego dividir ésta por el número de fotogramas.»

La idea funcionó. Walt silbó *Steamboat Bill* mientras Jackson tocaba la armónica de boca. El metrónomo midió el ritmo. Después, con la ayuda de Ub Iwerks, se construyó un diagrama. Si el metrónomo daba sesenta oscilaciones por minuto eso significaba que cada movimiento venía después de veinticuatro fotogramas, porque hay veinticuatro fotogramas por segundo.

Todavía quedaba una gran interrogante: ¿sería convincente el sonido aplicado a los dibujos animados?

Apenas se juntaron algunas secuencias, Walt decidió hacer una prueba. El personal disneyano se reunió en una cálida tarde de septiembre en el Estudio Disney, que era un almacén reformado en la Hyperion Avenue. Para eliminar los ruidos, el proyector, accionado por Roy, fue colocado fuera de una ventana. En la estancia estaban sentadas las mujeres de los pioneros y las tres señoras que formaban la sección de Tinta China



y Color. Ellas estaban delante de la pantalla, que era una sábana extendida al otro lado de la estancia. Tras una puerta de cristal, a la otra parte de la sábana, estaban los otros miembros del Estudio Disney. Estaban ante un micrófono que Ub había improvisado con un teléfono y una radio Mirando las figuras que aparecían transparentes en la pantalla, ellos obedecían la señal de ataque. Jackson tocaba la armónica, Ub y Les Clark golpeaban sobre cajitas y sartenes. Johnny Cannon hacía versos de animales, Walt agitaba birimbaos de diez centavos y decía algunas frases del diálogo. La prueba fue repitiéndose hasta muy entrada la noche, siempre con nuevos efectos.

El sistema funcionaba, pero aún había otros problemas. ¿Cómo sincronizar la banda sonora?

Dado que la velocidad de la película había sido fijada en treinta metros cada minuto y seis segundos (1.440 fotogramas), esto significaba que había veinticuatro fotogramas por segundo. Si eran dos golpes de metrónomo por segundo, cada oscilación abarcaba doce fotogramas. Se hizo entonces una señal con tinta china cada doce fotogramas. El director musical podía advertirla sobre la pantalla y adaptar el ritmo a aquella señal.

En Hollywood no existía todavía ningún equipo de grabación para grabar la banda sonora. Consiguientemente, Walt se metió la película debajo del brazo, juntamente con la partitura, y tomó el tren para Nueva York. No era cosa de pensar en las grandes compañías de grabación, y Walt confió el trabajo a uno de los llamados «furtivos» de la grabación que trabajaba sin el permiso legal de los grandes propietarios de las patentes.

Al final de una larga y pesada sesión con treinta músicos, la partitura no estaba todavía sincronizada con la película. Una vez fue Walt en persona el que echó a perder una grabación tosiendo junto al micrófono.

Walt le telefoneó a Roy para que reuniese dinero para financiar otra grabación. Esta vez Walt redujo los músicos a dieciocho y convenció al director para que estuviera atento a la señal de los compases que aparecía sobre la pantalla.

Por fin la banda sonora quedó perfectamente grabada, incluso los gritos y los silbidos. El primer dibujo animado sonoro era ya un hecho. El éxito fue extraordinario.

¿Cómo habla un ratoncito?

Una vez dominado el mecanismo de los dibujos sonoros, faltaba por resolver el problema estético: ¿cuáles son los sonidos a propósito para los diferentes personajes?

No era un problema insignificante. Una voz apropiada puede infundirle vida a un personaje y añadir nuevas dimensiones a su carácter, mientras que una voz equivocada puede destruir la verosimilitud y echar a perder toda la obra.

Se afrontó este problema por primera vez con el Ratoncito. En los primeros dibujos, cuando el protagonista se limitaba a exclamaciones esporádicas, el mismo Walt le cedía su voz.

Pero cuando la serie comenzó a tener éxito y se pudo ampliar el diálogo, Walt pensó contratar a un actor para que hablase por el Ratoncito. Así es que mandó llamar a uno para hacer una prueba.

—¿Cómo queréis que hable un ratón?—preguntó perplejo el actor.

—Más o menos así—explicó Walt—. Un falsete agudo, pero sin gritos. ¿Comprende lo que quiero?

El actor probó, pero no lo entendía. Al fin alguien dijo:

—Pero Walt, puedes hacer tú esa voz, tal como la deseas. ¿Por qué no haces tú de Ratoncito?

Walt reflexionó.

—¡Es verdad! Yo siempre estoy aquí—dijo—. Y no tendré que pagarme a mí mismo. ¡Lo haré yo!

Desde aquel día Walt fue la voz de Ratoncito. Fue un acoplamiento perfecto. La voz era ingenua y deliciosa, tímida y al mismo tiempo decidida.

Walt, que siempre buscaba nuevos e interesantes efectos de voz, oyó una vez a un imitador de animales, en una revista radiofónica de Los Angeles. Escuchó aquellos sonidos especiales y exclamó: «¡Eso es un patito!» E inmediatamente telefoneó a la estación emisora para saber el nombre de aquel imitador. Aquel hombre se llamaba Clarence Nash. Hacía reir a los niños imitando los reclamos de las aves y narrando historietas de la vida de los animales, y terminaba siempre con «Mary tenía un corderito», historieta que contaba como si hablase una patita. Cuando el Patito debutó en la «Gallinita Sabia», Nash le prestó la voz; desde entonces siempre hizo el Patito.

Pipo es otro ejemplo de perfecta fusión entre la voz y el carácter. Cuando Pipo se estaba gestando, había entre el personal de la Disney un cierto Pinto Colvig. Había sido músico de circo y diseñador humorístico y había pedido trabajo en el Estudio Disney como inventor de asuntos cómicos. Ya había hecho las voces de varios animales en muchos dibujos animados.

Clarence Nash

Verna Felton

Sterling Holloway

Adriana Caselotti

Barbara Luddy

Eleanor Audley

A Colvig le gustaba conversar y hablaba frecuentemente de un viejo que había conocido cuando era mozo, un guarda-agujas, que contaba fábulas a los escolares con una voz palurda y gutural. Era un modo de hablar que casaba perfectamente con Pipo.

La llegada de los largometrajes con guión hizo que todavía fuese más importante la selección de las voces; no era suficiente que las voces fuesen cómicas, tenían que ser también bastante gratas para mantener el interés y la imaginación de los espectadores durante la proyección de toda la película.

Fue relativamente fácil encontrar las voces para los siete enanitos; tenían calidades claramente identificables, como demostraban sus nombres, y eran figuras que permitían una recitación caricaturesca.

Con Blancanieves era otra cosa, porque su voz tenía que parecer real y, no obstante, producir una sensación de magia.

Durante muchas semanas escuchó Walt voces femeninas. Hizo instalar en su despacho un micrófono conectado con la sala de sonorización, porque no quería quedar influenciado por el aspecto físico de las cantantes. A él sólo le interesaba encontrar la voz adecuada. Un día le llegó una voz, que le obligó a exclamar: «¡Hela aquí! ¡Es ella!». Era Adriana Caselotti.

La elección de las voces para los personajes de los dibujos animados, no es hoy más fácil de lo que fue en los días de «Blancanieves». A veces en el despacho de al lado se llaman decenas de actores para asignar sólo un papel.

Dice Jack Lavin, que pertenece a este despacho: «Lo malo es que los autores de los dibujos animados no saben ni ellos mismos lo que quieren. Puede suceder que escuchen un centenar de voces antes de decir: —¡Helo aquí, esto es lo que se quiere!

Algunas voces son las preferidas del Estudio Disney; casi siempre se trata de actores radiofónicos, a quienes se acude repetidas veces con motivo de sus relevantes cualidades cómicas y humanas. La voz tranquila de Sterling Holloway ha resonado a menudo en los dibujos animados disneyanos. Holloway ha sido el Gato de «Alicia en el País de las Maravillas» y ha hecho de narrador en una gran cantidad de películas.

Bill Thompson, nostálgico del pasado en la revista radiofónica *Fibber Mac Gee and Molly Radio Show*, ha sido Dodó en «Alicia en el País de las Maravillas», Esponja en «Peper Pan» y Jock en «Lilí y el Vagabundo». Ha hecho cortometrajes como *Gran Canyon*, y *Toot, Whistle, Plunk and Boom* (un dibujo animado sobre instrumentos musicales).

Verna Felton ha dado voz y figura al hada madrina de «Cenicienta». Ha hecho también la Reina de Corazones en «Alicia en el País de las Maravillas» y Flora en «La Bella Durmiente».

Eleanor Audley se convirtió en especialista de brujas disneyanas; entre sus interpretaciones memorables tenemos la reina de «Blancanieves», la madrina de «Cenicienta» y, finalmente, la pérfida bruja Maléfica de «La Bella Durmiente».

El diálogo: Imagen y palabra

En los primeros dibujos sonoros había poco diálogo. Los personajes se limitaban a expresiones tales como «¡Eh!», «¡Toh!», «¡Huy!» y «¡Chao!».

Esto sucedía por un motivo muy sencillo. Los efectos sonoros de un dibujo animado se grababan todos juntos cuando la película ya estaba animada. Se añadía entonces la orquesta, las voces y los efectos sonoros, grabándolos de una sola vez y todos seguidos. Era imposible grabarlos de antemano, esto es, no se podía hacer la banda sonora antes que la película, como se hace hoy universalmente para todos los dibujos animados. Igualmente, imposible era añadir el sonido en varias veces. Se podían grabar las canciones, porque tenían un ritmo fijo. Pero los compases de diálogo registrados con el metrónomo parecían sofisticados e innaturales.

En aquellos tiempos era fácil la misión del animador para simular el diálogo: bastaba que hiciese abrir la boca del personaje para una exclamación. Pero con el perfeccionamiento de los equipos sonoros fue posible grabar también de antemano el diálogo y la música, por separado. El Ratoncito y sus compañeros comenzaron a pronunciar frases completas. Esto aumentó considerablemene el trabajo de los animadores. Tuvieron que meterse delante del espejo para estudiar cómo se mueve la boca para hablar. El resultado fue que los movimientos de los labios fueron exagerados por un ansia excesiva de realismo. Poco después los movimientos se hicieron menos forzados y más naturales.

«Blancanieves» inauguró la era del diálogo. Lo hablado ya no podía limitarse a frases cortas, que integrasen una corta fábula humorística. A un largometraje con guión le correspondía una estructura sólida. Esto significaba que Blancanieves, la bruja y los enanitos tenían que hacer discursos de todo género—serios, además de cómicos—y hacerlos de modo apropiado y convincente.

¿Cómo se consigue este resultado?

La sección de ideadores fija el diálogo y el contenido de una escena. Las frases se reducen al mínimo indispensable.

Se buscan las voces adecuadas a los personajes. Una vez encontrados los actores, se graba el diálogo. Esta misión es confiada al ideador, asistido del director y de los animadores de la secuencia. A los actores se les explica exactamente el significado de la escena mediante los *storyboards*, para que adopten la disposición de ánimo más apropiada. Luego se graban las frases. A menudo esto suele ser un procedimiento molesto, porque los actores han de conseguir exactamente la inflexión y el tono de voz deseados. Esto se inscribe también en una hoja de trabajo en la cual

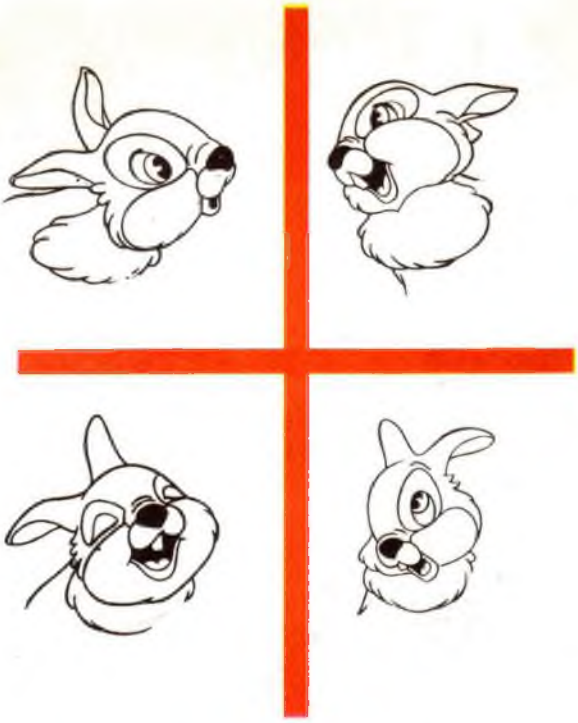
hay una interpretación gráfica del disco hecha por un reductor, que da el número exacto de fotogramas por cada sílaba e indica dónde cae el acento. Por ejemplo, Ollie Johnston, que junto con Frank Thomas animó a Flora, Fauna y Serenela en «La Bella Durmiente del Bosque», recibieron una hoja de trabajo con la frase «¡No es esto, cariño!» De esa hoja resultaba que Flora tenía que decir esta frase en el espacio de treinta y cuatro fotogramas.

«Pero no se trata solamente de abrir y cerrar la boca—dice Johnston—. Es necesario tener presente la personalidad de Flora, su estado de ánimo cuando dice la frase, su carácter. En este caso hubiera hablado sacudiendo la cabeza con aire compasivo.»

«Walt dice que en un primer plano el público mira los ojos y no la boca del personaje. Por eso tratamos de hacer mover los ojos y el resto de la fisonomía juntamente con la boca. Por ejemplo, a uno le viene una idea y se le ensanchan los ojos. Gira las pupilas, hincha las mejillas; se mueve todo el rostro. Si la idea es mala, se le estrechan los ojos, baja la frente, mientras se levantan las comisuras de los labios.»

Johnston dice que el mecanismo de los movimientos de la boca representa un problema siempre más grave. No era tan difícil cuando los animadores tenían que trabajar con animales fantásticos, como Dumbo y el Grillo. Pero el empleo creciente de figuras humans en situaciones reales requiere movimientos precisos. No basta limitarse a reproducir el movimiento de los labios. Los personajes parecerían meros charlatanes. Es preciso modificar los dibujos para adaptarlos al ambiente de una escena determinada. Las consonantes labiales *(m, p, b)* son preferidas por los animadores, porque ofrecen un contraste con el resto del discurso. La letra *f* es difícil porque los dientes superiores que salen por encima del labio pueden parecer jocosos, aunque la escena no lo requiera. Los animadores preparan aún el diálogo mirándose en el espejo y pronunciando los sonidos que poco a poco van dibujando.

Los seres humanos son más difíciles porque es preciso representar realmente el movimiento de los labios. Pero también puede ser difícil animar a los animales. Era difícil animar la palabra de Bambi, porque su hocico redondo no ofrecía posibilidades expresivas. En cambio, «Tamborcito» era fácil porque sus mejillas rollizas le daban una fisonomía más elástica.



Jimmy Cricket, el grillo que habla en Pinocho. En el caso de los animales, y especialmente en aquellos de tipo cómico, la sincronización entre el diálogo y la animación de la boca no se presenta como un problema muy difícil. Mucho más comprometidos son, desde este punto de vista, los personajes de tipo real y humano.

Hal Steck y Jim MacDonald están trabajando aquí en medio de una gran cantidad de aparatos que sirven, en la sala de sonorización, para crear varios efectos de ruidos. Entre otras cosas se ve un tambor calypso de las Indias Occidentales (en el centro), adquirido personalmente por Walt.

Efectos sonoros en la animación

En los primeros tiempos de los dibujos animados, los técnicos del sonido eran expertos en percusión. Y era necesario que lo fuesen porque, aunque se cogieran cascos de botella o cartuchos vacíos, tenían que reaccionar prontamente a las señales, como si estuvieran tocando los platillos o el bombo en una partitura musical.

Muy pronto se encontraron trucos. El ruido del celofán estrujado era como el crepitar de un incendio. Aplastando un cestita de fresas, se conseguía el ruido de la rotura de ramitas. Para dar

idea de una gran sacudida bastaba con derribar una pila de tres metros de alta de tambores y cajas.

Uno de los primeros técnicos del sonido del Estudio Disney fue Jim MacDonald, que había tocado la caja en una orquestina de Los Angeles. Es un hombre pequeño y enérgico, con una sorprendente agilidad en los dedos. Ha producido una infinidad de sonidos para los dibujos de Disney, durante más de veinticinco años.

«En los viejos tiempos—dice Jim— los sonidos eran bastante sencillos: silbidos de todo tipo, matracas y otros trastos parecidos. Pero luego tuvimos que inventar otros trucos. Cuando alguien se empapaba de agua, restregábamos los dedos contra una col. Para los caballos iban bien las cáscaras de nuez partidas por la mitad. Pero es preciso que el ritmo sea cuaternario, no ternario, como hacen en la radio. Detesto oír el caballo con tres patas.»

—¿Su misión más difícil?

—Creo que fue cuando me pidieron que encontrase un ruido para una telaraña que oscilaba en el aire—dice Jim—. Entonces me dije para mí: ¿Qué ruido hará una telaraña ondulando en el aire? Pensé en las campanitas de cristal japonesas, pero el sonido del cristal no se graba bien. Entonces me marché a la oficina y encontré unas piececillas de duraluminio. Tomé doce para cada nota y construí una escala completa.

Jim es también experto en voces extrañas. Con los ratones de «Cenicienta» obtuvo un efecto insólito acelerando la banda sonora de las voces.

«Uno de nuestros éxitos más sonados fue reproducir el ruido que hace Pinocho debajo del agua —recuerda—. Lo intentamos todo, llegué incluso a echarme en posición supina, y probar a hablar con agua en la boca. Luego hallamos una solución sencilla: bastaba un recurso técnico cuando la película pasaba por debajo de la célula fotoeléctrica. Haciendo vibrar la película se obtuvo aquel efecto de barboteo que estábamos buscando.»

Los creadores de cartones animados se dan bien cuenta del hecho de que los efectos sonoros pueden aumentar la comicidad, y, por consiguiente, siempre andamos a la caza de nuevos efectos. Muchos clásicos de la comicidad han sido utilizados tan a menudo que su origen se pierde ya en una nebulosa. Ejemplo: el traqueteo de una máquina de escribir mientras un personaje se come una mazorca de maíz. Sin embargo, aún podemos ponerle fecha al estridor de los frenos, que se oye cuando un personaje se ve obligado a una parada brusca. Ese sonido se utilizó por primera vez cuando una liebre ultrarrápida se veía obligada a frenar en seco, en *The Tortoise and the Hare* («La Tortuga y la Liebre»), que marcó un jalón en la historia de los cortometrajes cómicos. También los sonidos silbantes aumentaban la hilaridad cuando la liebre presuntuosa jugaba al tenis consigo misma, y hacía otras prodigiosas demostraciones de velocidad.

Otro gran efecto cómico se originó en el *Camping Out* («El Campamento»). Un ejército de mosquitos en correcta formación atacaba a los

Arriba: A un violento incendio en el bosque corresponde en la banda sonora el ruido de un trozo de celofán roto y situado muy cerca del micrófono.

Abajo: Jim MacDonald ilustra de qué modo, aplastando unas simples cestillas de álamo, se obtiene el ruido típico de la leña que arde o que se hace astillas.

acampados, con dirección siniestra de bombarderos en picado.

Puede parecer que los recursos cómicos de arrojar tomates contra un personaje ya han sido ampliamente empleados, pero los autores de *The Practical Pig* («El Cerdito práctico») hallaron todavía la manera de excitar la hilaridad con una escena, en que el gran lobo malvado quedaba cubierto de tomates arrojados contra él. Como acompañamiento convenía un ruido blando, y se hicieron experimentos dejando caer en tierra esponjas empapadas, toallas, e incluso tomates podridos. Finalmente, encontraron el ruido deseado invirtiendo la grabación del sonido producido por el aplastamiento de un tomate, por el puño que golpea una almohada de pluma y por un suspiro en el micrófono.

Los autores de la secuencia del dragón en «La Bella Durmiente» necesitaban un sonido que ilustrase la respiración abrasadora del monstruo. ¿Qué ruido sería ése? Probablemente el de un lanzallamas, pensaron los técnicos. Pidieron al ejército estadounidense algunas películas didácticas sobre lanzallamas y comprobaron que aquel era el ruido exacto.

De un auténtico lanzallamas militar se consiguió el efecto sonoro que acompaña a la respiración fragorosa del dragón en la batalla.

Las voces para «La Bella Durmiente»

QUE voces se requieren para un monstruo pequeño? ¿Y para un príncipe y una princesa?

Estos fueron los problemas que los creadores disneyanos tuvieron que afrontar en las primeras fases del trabajo de «La Bella Durmiente». Se trataba, en efecto, de elegir las voces de los personajes que hasta entonces sólo habían vivido en los bocetos esquemáticos de los *storyboards*.

Ante todo estaban el príncipe y la princesa.

La princesa Aurora tenía dieciséis años, por eso convenía una voz joven. Pero era siempre una princesa y, por lo tanto, debía tener cierta dignidad y madurez. Queríamos una hermosa voz armoniosa de soprano, capaz de leer también elegantemente el diálogo. Los guionistas escucharon las grabaciones de prueba de cuarenta muchachas; quince de ellas fueron llamadas para una audición directa. La elección final recayó sobre Mary Costa, una cantante del coro de Walter Schumann, que ya había trabajado para el Estudio Disney.

Para el papel del príncipe Felipe fueron convocados veinte cantores. Fue elegido Bill Shirley, una personalidad de la escena y de la pantalla. Su voz de barítono tirando a tenor evocaba perfectamente la juventud del príncipe, y su experiencia en el campo de la opereta le hacía más fácil recitar el diálogo de la fábula. Antes de elegir

El Rey Esteban tiene la voz del actor Taylor Holmes (a la izquierda, arriba), mientras que el actor Bill Thompson (a la izquierda, abajo) interpreta al jovial Rey Huberto. Gracias a una grabación múltiple, Candy Candido (aquí debajo) presta sus refunfuños a las bestezuelas y pequeños monstruos que constituyen la guardia personal de la Maléfica.

al uno y a la otra, la señorita Costa y el señor Shirley hicieron unas grabaciones juntos para ver si sus voces se integraban recíprocamente. El éxito fue positivo y Walt aprobó.

En un primer bosquejo, el personaje de Flora fue descrito así: «Tipo matriarcal, gruesa y dominante. Es autoritaria cuando habla, y es la más práctica entre las hadas buenas: un poco el tipo de Docto». Esta descripción recordaba inmediatamente a Verna Felton, una benjamina de Disney, cuya voz tenía un timbre encantador, pero con un tono autoritario.

Serenela hacía pensar en un personaje más infantil, una criatura ingenua y expansiva, parecida a Atontado, pero con una vena de buen sentido. El papel le tocó a Barbara Luddy, una valiente actriz radiofónica, que había interpretado con éxito a Lilí en «Lilí y el Vagabundo».

El problema era Fauna. He aquí su descripción: «Un poco tonta... Saca consecuencias precipitadas y se despista... No tiene todas las ruedecillas en su sitio». Al describirla, los guionistas recordaban frecuentemente a Vera Vague, la chismosa de la vieja *Bob Hope Radio Show*. Naturalmente, fueron a buscar a la señorita Vague (Bárbara Jo Allen), que fue la elegida.

La Maléfica fue desde el principio Eleanor Audley, que había desempeñado muy bien el papel de bruja en anteriores películas de Disney y poseía los requisitos esenciales para interpretar a la Maléfica.

El rey Huberto quedaba descrito así: «Una figura como Bill Thompson, grueso y basto, simpático pero colérico... Frecuentemente, queda prendido en sus propias redes y entonces explota... pero sincero». Y así fue elegido Bill Thompson, un veterano de la Disney.

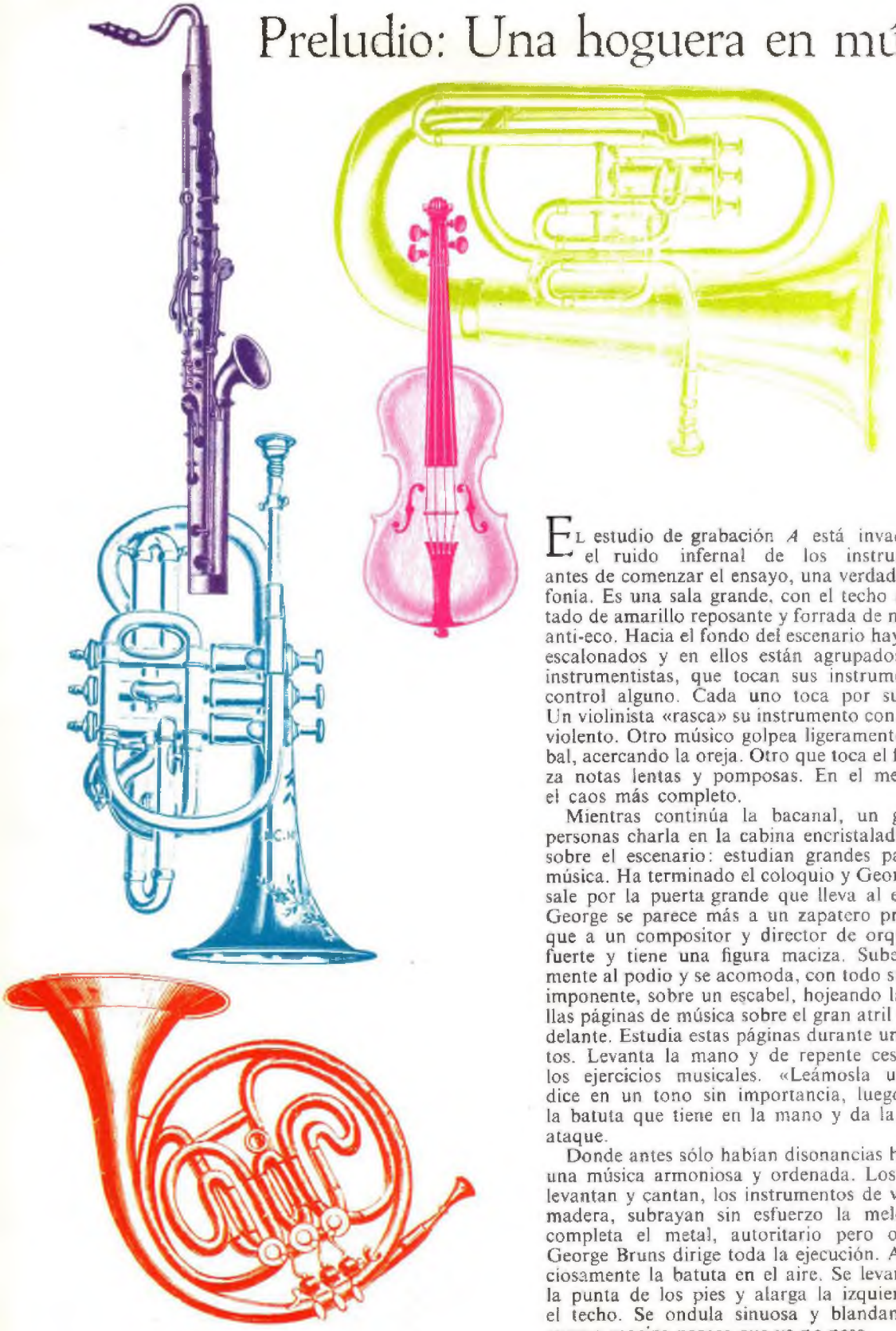
Fueron precisas muchas audiciones para elegir al rey Esteban, que debía ser «divertido pero con dignidad... más formal». Había un actor cinematográfico que poseía las cualidades vocales apropiadas para aquel papel: Taylor Holmes.

El problema mayor eran los pequeños monstruos. Fueron contratados algunos veteranos de los cómicos de Disney para hacer una especie de gruñidos sin sentido.

«Las voces de estos pequeños monstruos son demasiado cómicas—objetó Walt durante una de las primeras proyecciones experimentales de la película—. Es necesario que cuando hablen no sea sólo para hacer reír; deben ser mucho más amenazadores.» Walt pensó que hubiera sido mucho más eficaz elegir a uno de los monstruos como portavoz oficial del grupo, y hacer intervenir a los demás como coro de voces mixtas. El papel correspondiente al jefe de los monstruos le tocó a Candy Cándido, una de los «veteranos».

IV - La música

Preludio: Una hoguera en música



El estudio de grabación *A* está invadido por el ruido infernal de los instrumentistas antes de comenzar el ensayo, una verdadera cacofonía. Es una sala grande, con el techo alto, pintado de amarillo reposante y forrada de materiales anti-eco. Hacia el fondo del escenario hay asientos escalonados y en ellos están agrupados sesenta instrumentistas, que tocan sus instrumentos sin control alguno. Cada uno toca por su cuenta. Un violinista «rasca» su instrumento con un ritmo violento. Otro músico golpea ligeramente un timbal, acercando la oreja. Otro que toca el fagot lanza notas lentas y pomposas. En el metal reina el caos más completo.

Mientras continúa la bacanal, un grupo de personas charla en la cabina encristalada situada sobre el escenario: estudian grandes papeles de música. Ha terminado el coloquio y George Bruns sale por la puerta grande que lleva al escenario. George se parece más a un zapatero profesional que a un compositor y director de orquesta. Es fuerte y tiene una figura maciza. Sube pesadamente al podio y se acomoda, con todo su aspecto imponente, sobre un escabel, hojeando las amarillas páginas de música sobre el gran atril que tiene delante. Estudia estas páginas durante unos minutos. Levanta la mano y de repente cesan todos los ejercicios musicales. «Leámosla una vez», dice en un tono sin importancia, luego levanta la batuta que tiene en la mano y da la señal de ataque.

Donde antes sólo habían disonancias hay ahora una música armoniosa y ordenada. Los arcos se levantan y cantan, los instrumentos de viento, de madera, subrayan sin esfuerzo la melodía que completa el metal, autoritario pero obediente. George Bruns dirige toda la ejecución. Agita graciosamente la batuta en el aire. Se levanta sobre la punta de los pies y alarga la izquierda hacia el techo. Se ondula sinuosa y blandamente, su cuerpo macizo parece que ya no pesa.

Termina la música y mira a un gran reloj que tiene delante. La manecilla indica que la música ha empleado veintiocho metros de película: apenas un minuto menos que el tiempo de proyección sobre la pantalla. George tiene un gesto de aprobación.

—¿Hay bastantes violines?—pregunta, hablando por el micrófono.

Una voz, desde la cabina de control, le responde por medio del altavoz:

—Quizá sea mejor que toquen algo más fuerte. Y las violas y violoncelos pueden tocar más piano en los cuatro primeros compases.

George hace una seña a los violinistas para que aprieten un poco más. Les hace ejecutar entonces unos compases de pizzicato y luego se vuelve al hombre de la cabina de control, que hace un gesto de aprobación.

—Bien, probaremos ahora con la película—anuncia George—.Tengan presente que la música acompaña al diálogo, por lo cual toquen bien y acompasadamente. Vamos a ver qué somos capaces de hacer a la primera prueba.

Los técnicos de la grabación hacen señas de que todo está listo y se baja el potencial de las luces del escenario. Aparecen unas señales, como garabatos, sobre una gran pantalla cinematográfica, a espaldas de la orquesta. Luego una línea horizontal atraviesa la pantalla. Apenas alcanza el lado derecho—dos segundos y dos tercios de segundo—aparece un gran círculo. El círculo es la señal de ataque para la música y únicamente se encuentra sobre un fotograma de la película; esto significa que el director de orquesta ha de atacar con una precisión de un veinticuatroavo de segundo. George entra perfectamente a tiempo.

Aparecen en la pantalla las tenues siluetas de las tres hadas de «La Bella Durmiente»: Flora, Fauna y Serenela. Son solamente los bosquejos a lápiz del animador y de sus asistentes—completos por lo que se refiere a la acción, pero todavía carentes de color y de los fondos escénicos—. Las hadas están en la sala del trono del castillo. Flora está en la ventana mirando la gran hoguera de las devanaderas. Fauna y Serenela están sentadas cerca del trono, y Fauna hace que aparezcan una tetera y algunas tacitas con su varita mágica. Mezcla el té y las tres hadas conversan seriamente en voz baja. No se oye su conversación. Sin embargo, George Bruns debe imaginar las frases del diálogo y subrayar los puntos sobresalientes con efectos orquestales. Tiene que mirar la partitura musical que tiene delante, la manecilla que cuenta los metros de película, y la acción sobre la pantalla. Todo esto ha de estar perfectamente sincronizado.

La pieza ha terminado, una voz grita «¡alto!» y se vuelven a encender las luces. Los violinistas se sientan y los restantes músicos toman una postura más cómoda. Tras unos minutos suena otra vez la música, reproducida ahora por un altavoz. George escucha atentamente, con la mirada fija. Pasa después la película sobre la pantalla, ahora con la música y el diálogo:

SERENELA: —¡Bah, una hoguera no detendrá a la Maléfica!

FLORA: —Claro que no, pero ¿qué es lo que la detendrá?

FAUNA: —Bien, quizá si hablamos con ella la convenceremos...

FLORA: —¡Convencerla!

SERENELA: —¿A quién? ¿A la Maléfica?

FAUNA: —Bueno, no puede ser totalmente mala.

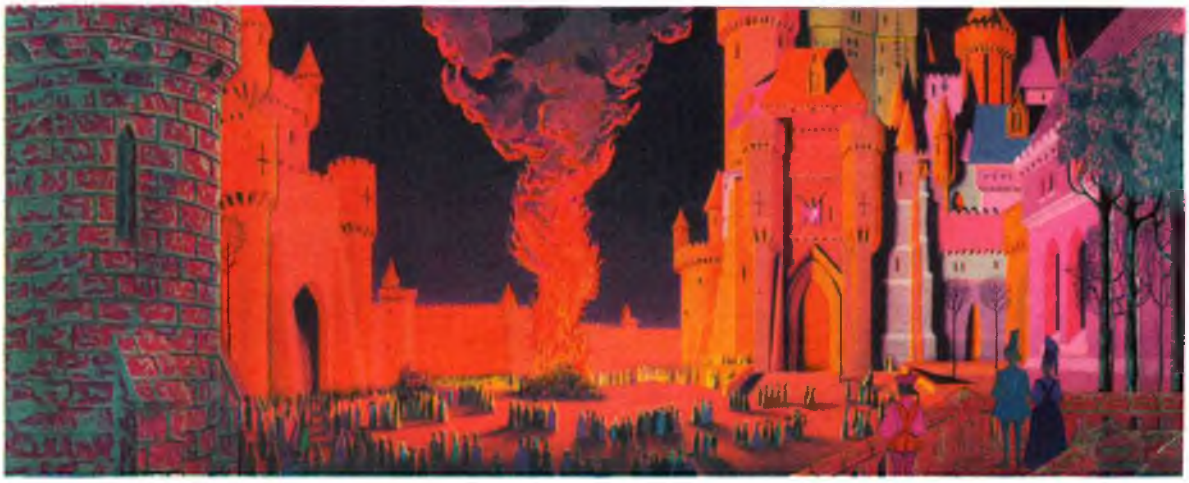
FLORA: —¡Sí que puede!

George hace una señal de asentimiento cuando termina la película.

—Va bien—admite—. Pero podemos hacerlo mejor. Repitámoslo. Esta vez se ha de oír mejor el metal.

Y de esta manera van repitiendo hasta que la ejecución les parece perfecta, al veinticuatroavo de segundo.

El comentario musical da fuerza dramática a la escena de "La Bella Durmiente", en la cual el Rey hace quemar todas las devanaderas.



Frank Churchill dirige la orquesta mientras Walt (detrás de él, en el sillón) asiste a la grabación de la música para uno de los primeros dibujos sonoros. Era necesario un aparato complicado para que los efectos sonoros fuesen registrados de una sola vez.

La música en las primeras bandas sonoras

La música se convirtió en parte integrante de los dibujos animados disneyanos desde los tiempos de *Steamboat Willie*. Walt comprendió inmediatamente el mayor valor que adquirían los dibujos animados por la estrecha fusión con la música y la acción escénica. El contenido musical se convirtió para la casa Disney en una marca de fábrica. Para darse cuenta de esto basta con echar un vistazo a los títulos de los primeros cortometrajes: *The Barn Dance* («La Danza en el Granero»), *The Opry House* («En el Teatro»), *Mickey's follies* («Las locuras de Ratoncito»), *The Jazz Fool* («Loco por el Jazz»), *Jungle Rhythm* («Ritmo de la Jungla»), *The Barnyard Concert* («Concierto en el Corral»), *The Barnyard Broadcast* («Transmisión radiofónica en el Corral»), *Mickey's Revue* («La Revista de Ratoncito»), *Musical Farmer* («El Granjero Músico»), etc.

La música dominaba de tal forma los primeros dibujos animados que el animador y el compositor trabajaban en el mismo despacho. Este vivero de creaciones contenía, además de la mesa escribanía, un piano, y se llamaba sala de música. El nombre se ha conservado aún durante muchos años, incluso cuando los dos artistas principales trabajaban ya separadamente. En aquellos primeros tiempos la música era una tirana, benévola o no, según los diferentes puntos de vista. La música era lo primero. El compositor juntaba las canciones y las arietas y pasaba la partitura al animador. El animador señalaba los compases de la música sobre su hoja de trabajo, una hoja amarilla, y luego plasmaba la acción de modo que concordase con la música.

The Opry House, que fue el quinto dibujo animado de Ratoncito, muestra la íntima conexión de la música y la acción. Ratoncito organiza una revista campestre, y su concierto se convierte en una babilonia. El piano y el taburete se mueven al compás de la música. El taburete baja cuando las notas son más profundas. El teclado endiablado acaba por hacerse un nudo a todo lo largo.

Películas de aquel género eran de gran esparcimiento para los espectadores, pero contenían una música más bien elemental. Las canciones solían ser las que entonces estaban en boga como *Turkey in the Straw* («El Pavo en la Paja»), o *Old MacDonald Had a Farm* («El viejo McDonald tenía una granja»). La pieza más clásica que entró en los dibujos animados fue el sexteto de

«Lucia di Lammermoor», cantada por la gallina soprano Clara Coccodè (a quien le prestaba la voz una artista veterana: Florence Gill). Hasta que no llegó el exitazo del «Gran Lobo Malvado», de Frank Churchill, en el famoso cortometraje de «Los Tres Cerditos», los autores de dibujos animados no le dieron importancia al valor de partituras originales.

La influencia de Paul Whiteman sobre la música de los primeros dibujos animados fue notada por Paul Smith; este artista comenzó a hacer adaptaciones musicales para Disney en 1933, y escribió la partitura de gran parte de las películas de la serie «Naturaleza». La música tenía aquel ritmo sincopado, que hizo de Whiteman una figura dominante en la era del jazz.

Por su misma naturaleza, la música de los dibujos animados se desenvolvió de distinta manera a la de las películas normales. Entre los compositores de música para películas era conocida como «Música de Ratoncito» y los artistas más serios la despreciaban. Estaba dominada por los efectos sonoros y por la percusión. Descendía directamente de las bandas de los circos ecuestres y de las orquestinas de «can-can», donde los efectos musicales correspondían exactamente a lo que sucedía en la escena o en la arena. Los bombistas de las antiguas variedades se convirtieron en expertos de esta música, gracias a los muchos años de

El punto culminante de uno de los primeros dibujos animados fue el dueto cómico entre Clara Coccodè y el Patito. Florence Gill y Clarence Nash prestaron sus voces a esta insólita pareja.

A menudo suele ser difícil encontrar las voces apropiadas para los personajes de los dibujos animados. Este es un ejemplo en el cual dos voces singularísimas fueron acopladas con éxito para producir resultados muy jocosos

Arriba, a la izquierda: el fascinante ratoncito de "El Primo del Campo". A la derecha: entre las primeras "Sinfonías alegres" tuvo gran éxito "La Liebre y la Tortuga", una alegre mescolanza de ocurrencias cómicas y de música. Arriba: Ratoncito, el divo más firme de los dibujos animados, en una aventura titulada "Lonesome Ghosts" (Fantasmas solitarios) que lo conducía a una casa infestada de espíritus. Aquí arriba: el pequeño indiano Hiawatha de la "Sinfonía Alegre" del mismo nombre.

entrenamiento pasados golpeando el bombo y los platillos para payasos y acróbatas.

Al mismo tiempo, la música de Ratoncito fue refinándose y se impuso por su valor. Los compositores de música para los filmes con actores comprendieron la importancia del sincronismo entre la música y la acción, especialmente en las escenas cómicas o emocionantes.

Las partituras de Paul Smith para «Desierto Viviente» y «Pradera que desaparece» descienden directamente de la música de Ratoncito, por cuanto son inmediatamente complementarias de las acciones de los animales sobre la escena. Sin embargo, estos comentarios musicales pueden subsistir por sí mismos, como música muy buena, en las colecciones de discos.

Uno de los grandes progresos en el empleo de la música para dibujos animados es el que se hizo en los primeros años del Estudio Disney. No queriendo limitarse a filmar sólo las ocurrencias de Ratoncito y de su banda, Walt decidió iniciar una nueva serie de dibujos animados, que diese a todos sus artistas amplias posibilidades de experimento. Para que el proyecto no pareciera demasiado ambicioso, les dio el nombre de «Sinfonías alegres». El distribuidor era reacio, pero aceptó la serie con tal que llevase por título «Ratoncito presenta las Sinfonías Alegres».

El primer film, hecho en 1929, se titulaba *The Skeleton Dance* («Danza de los Esqueletos»). Al principio se pensó animarla al ritmo de la «*Danse Macabre*», de Saint-Saëns. Pero no se pudo llegar a un acuerdo por los derechos de autor, y entonces Carl Stallings compuso otra danza fúnebre. Ub Iwerks animó la acción con gran fantasía. Cuatro esqueletos saltaban fuera de sus tumbas y hacían piruetas en una danza desenfrenada. Atemorizaban y ponían en fuga a los gatos. Sus huesos se alargaban y se mezclaban a montones; se perseguían mutuamente hasta que cantase el gallo y la luz del alba los empujaba de nuevo hacia sus tumbas.

Algunos consejeros opinaban que aquel asunto era demasiado macabro para el público. Walt no compartía su opinión. Estaba ansioso por saber si tenía razón o no.

En la función privada la sala prorrumpió en carcajadas. Walt le preguntó a Ub:

—¿Se ríen con nosotros o de nosotros?

—Con nosotros—le contestó Ub.

Tenía razón. Los espectadores se divirtieron con las cabriolas de los esqueletos. Aquella película supuso otra nueva piedra miliar en la marcha de la animación. Por primera vez toda la acción de un dibujo animado fue sincronizada con una partitura musical íntegra. Diez años después vería el mundo los frutos de aquel descubrimiento: una empresa musical titulada «Fantasía».

"El Patito gracioso" de Hans Christian Andersen proporcionó el punto de partida para una deliciosa "Sinfonía Alegre" de mucho éxito.

En la Sinfonía Alegre "Who killed Cock Robin" (¿Quién mató al petirrojo?) la seductora "chorlita" se inspiraba en Mae West, entonces en la cumbre de su carrera cinematográfica.

«Fantasía»: Piedra miliar en la historia de la banda sonora

De Ratoncito derivaron muchas cosas, incluso aquella que posiblemente permanecerá como empresa única para el Estudio Disney, esto es: «Fantasía».

Unos años antes de 1940 Ratoncito estaba en decadencia. En un mundo que marchaba hacia la guerra, ya no interesaban los modales tímidos y cordiales de Ratoncito. Walt, con una comprensible fidelidad, le buscó una ocasión para lanzarlo de nuevo.

El había estado siempre, toda su vida, en medio de la música, pero nunca la había estudiado, quizá por motivos que se remontan a su infancia. Su padre era un excelente violinista y había tratado de enseñar a su hijo a tocar el violín con una disciplina muy severa. Las lecciones fueron un fracaso. Pero hacia el 1938 Walt comenzó a descubrir, tardíamente, qué era la buena música. Tenía un palco en la Hollywood Bowl y solía acudir a escuchar los clásicos bajo el cielo fresco de California.

Una de las piezas que más le gustó fue «El Aprendiz de Brujo», de Dukas; contaba una leyenda y era una música llena de color. Walt compró los derechos para un cortometraje de Ratoncito.

El dibujo animado duraba quince minutos. Un corte de cinco hasta siete minutos, para darle la duración normal de un cortometraje, hubiera sido muy costoso y además hubieran sufrido la música y la trama. ¿Qué hacer? La solución comenzó a verse clara cuando Walt encontró a Leopoldo Stokowski en una fiesta de Hollywood.

—He oído que usted está preparando «El Aprendiz de Brujo»—observó el director de orquesta—. Me gustaría dirigírselo yo.

Stokowski marchó al Estudio el día siguiente, y quedó entusiasmado con el trabajo hecho sobre Ratoncito y el Brujo. Del entusiasmo de Walt y de Stokowski nació la idea de una antología de música seria ilustrada con dibujos animados. Cuando comenzó a concretarse la idea, vino a Hollywood Deems Taylor, para hacer una entrevista entre los dos creadores: Stokowski y Disney.

ses. De la «Feria de la Primavera», de Strawinski, nació la terrible visión de los monstruos prehistóricos en sus luchas, mientras la Tierra va tomando forma entre grandes sacudidas orogénicas. La «Danza de las Horas», de Ponchielli, sugirió el ballet cómico de los avestruces, hipopótamos, elefantes y aligátors.

La «Toccata y Fuga en Re Menor», de Bach, era música completamente diferente.

«Aquí nos hallábamos ante la música pura—recuerda Walt—. No había trama, nada que pudiera ayudarnos, a excepción de nuestra imaginación. Por eso la escuchamos muchas veces, tratando de comprender las imágenes que iban apareciendo en nuestra mente. Acaso un «fortissimo» evocaba la imagen de una ola oceánica quebrándose contra los escollos. Luego venía otra, y otra más.»

Walt hizo de todo para que la película tuviera éxito. Como pionero experimentó el sonido estereofónico, quince años antes de que éste entrase en el uso normal del Cinemascope.

«El Aprendiz de Brujo» fue grabado en Hollywood, y las demás piezas en Filadelfia. La «Toccata y Fuga» fue ejecutada exactamente como

Stokowski explicó a continuación en un artículo: «En la creación de «Fantasía», la música ha sugerido la atmósfera, el color, el dibujo, la velocidad y el tipo de movimiento de todo lo que aparece en la pantalla. Disney y todos nosotros, que hemos trabajado con él, creemos que a toda hermosa composición musical le corresponden hermosas imágenes visibles. La música está por naturaleza en continuo movimiento, y este movimiento puede sugerir la atmósfera del cuadro que evoca.»

Ni Walt era musicólogo ni tampoco la mayor parte de los artífices del film. Al acercarse a la música, su viva imaginación quedaba libre de los impactos y del temor reverencial de la partitura. Algunas de las composiciones elegidas sugerían de por sí los temas pictóricos. La «Sinfonía Pastoral», de Beethoven, se convirtió en un alegre juego con los faunos, Baco, los centauros y las centauritas, interrumpido por el tronar de los dio-

Bach la había escrito, pero casi todas las demás piezas fueron adaptadas y orquestadas de nuevo.

Los creadores del film escucharon primeramente la música y trabajaron en los *storyboards* para estudiar cómo se podría representar la acción; podían darle rienda suelta a la fantasía, con tal de conservar el espíritu de las composiciones musicales. Luego se sincronizó la música con las imágenes. «Fantasía» costó mucho; sólo para la música se tuvo un gasto de 400.000 dólares, y la producción entera costó 2.200.000 dólares. Walt ha calculado que para volverla a hacer hoy se necesitarían de cinco a seis millones de dólares.

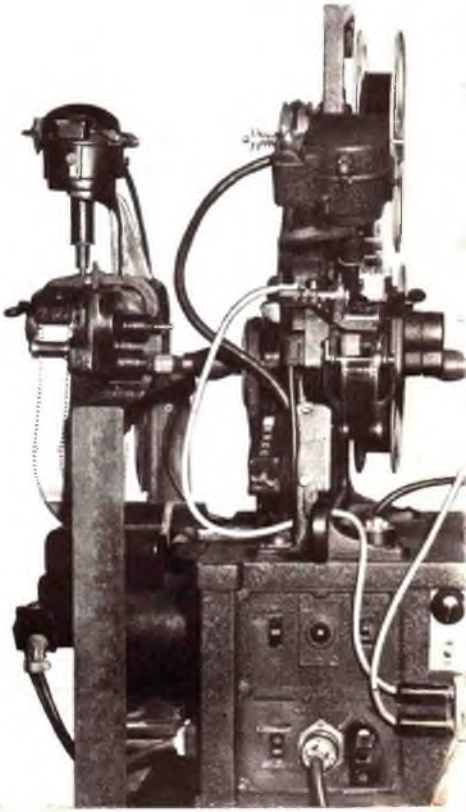
El film suscitó controversias desde su comienzo: Crowther escribió en el New York Times: «*Fantasía* es impresionante, el suceso más importante de la pantalla. Es una creación, tan atractiva y entusiasmante en su novedad, que quedamos subyugados; estimula deliciosamente la imaginación del espectador». Pero algunos críticos protestaron ásperamente por las confianzas que Disney se había tomado con los clásicos, y declararon, además, que no querían tener sugerencias sobre lo que tenían que imaginarse al escuchar la música.

Al principio la película no fue un éxito financiero. Walt quería distribuirlo como *road show*, pero la presentación sobre una pantalla grande con sonido estereofónico requería equipos costosos y el distribuidor no quería arriesgar aquellos gastos. Las previsiones eran todavía más negras por la presión ejercida por la guerra en los años 40-41. Estaba desapareciendo para las producciones de Disney el rico mercado extranjero, y la compañía se encontró de nuevo en dificultades financieras; por todos estos motivos «Fantasía» fue distribuida en un circuito ordinario.

Debido a que permaneció durante mucho tiempo pasiva, «Fantasía» tuvo luego períodos de gran actividad. Las nuevas generaciones la están descubriendo y comprendiendo como una desacostumbrada e interesante excursión en el mundo de la música. El valor del aquel experimento ha quedado demostrado ahora.

Cómo trabajaban los compositores de música para los dibujos animados

Ollie Wallace, durante una pausa en su trabajo de compositor. Encima del piano: el estante de los "click-loops" ("bobinas de ritmo"). A la derecha: la gran moviola para probar las piezas musicales.



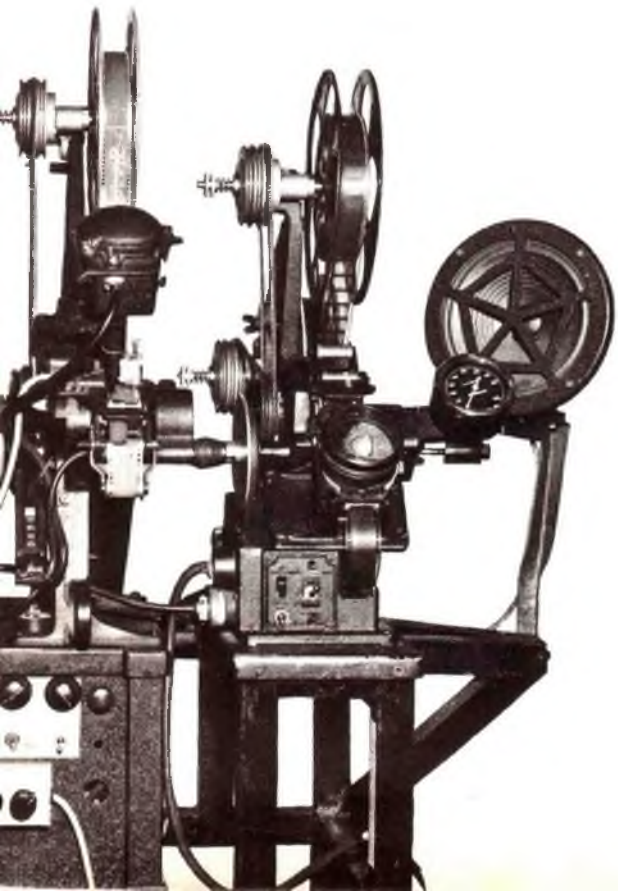
Cuando «Blancanieves» abrió la era de los largometrajes animados con guión, la música de Ratoncinto sufrió un cambio muy grande. En el cortometraje estaba necesariamente sincronizada con la acción, subrayaba los efectos cómicos y solía acabar en un galope frenético.

En los largometrajes con guión, en cambio, el compositor tenía ante sí largas relaciones con episodios no solamente cómicos sino también románticos y melodramáticos. Su misión consistía en subrayar las situaciones, destacándolas, mas no el poner música a cada detalle; esto hizo que su trabajo fuese más parecido al de los autores de la música de las películas normales.

Pero, siempre existía una diferencia. Las partituras de las películas normales eran más o menos complementarias de lo que sucedía en la pantalla mientras que la música de los dibujos animados debía ser parte integrante del film. Los dibujos animados, efectivamente, requieren en mayor grado aquel precioso producto que es la música, eficaz coeficiente de ilusión.

Así, los largometrajes de dibujos animados van acompañados por la música, casi al ciento por ciento. Las películas normales pueden tener largos espacios sin música, y algunas no tienen ningún comentario musical.

Los compositores tienen distintos métodos de trabajo. Paul Smith, tenso, concentrado, suda durante horas sobre una secuencia musical, trabajando día y noche, incluso los domingos. El agradable Oliver Wallace lanza a veces composiciones musicales en un plazo record.



«No soy un improvisador: sino un excéntrico —explica Wallace, que ha aprendido su oficio acompañando al piano en las películas mudas—. Sé que un hombre puede ser un pozo de ideas. Pero hay que bombear estas ideas y sacarlas del pozo. A veces salen con facilidad y otras veces no.»

Un episodio, que cuenta con gusto, le sucedió durante la guerra un día que Walt regresaba de Washington.

—Necesito una canción para un dibujo animado que el Gobierno quiere que haga sobre el enemigo—dijo Walt—. Debe ser seria, pero alegre y divertida.

—¿Quieres decir seria para ellos, pero divertida para nosotros?—sugirió Wallace.

—Sí—respondió Walt.

El compositor se marchó a su casa, comió y tomó la siesta. Su mujer le rogó que la acompañase en bicicleta al mercado. Mientras pedaleaba se le ocurrió un aire de marcha. Su mujer lo perdió en el mercado, y luego lo volvió a encontrar apoyado en una pared marcando el compás con el pie. Apenas llegó a casa se puso a trabajar. En hora y media «La Cara del Führer», letra y música, estaban listas para presentarlas al editor. Tanto la canción como el cortometraje de Patito tuvieron un gran éxito. «La Cara del Führer» fue proclamada por Oscar Hammerstein II como la mejor canción psicológica de la guerra.

Otra vez, los autores de «Dumbo» necesitaban un número para la secuencia en que el orejudo elefantito se embriaga accidentalmente. Unos minutos más tarde Wallace había encontrado ya el tema para «El Desfile del Elefante Rosa», uno de los puntos culminantes de la película.

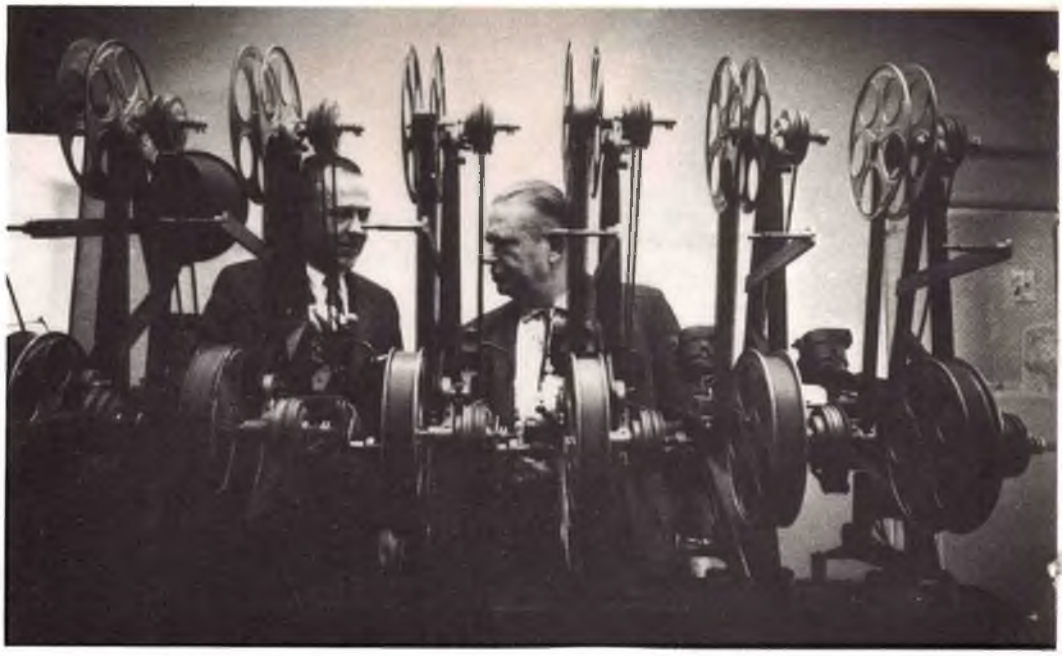
Naturalmente, no siempre es tan fácil. De ordinario el trabajo del compositor de música para dibujos animados es duro; es necesaria la inspiración, pero también muchas matemáticas.

«A veces es necesario calcular la duración de la música hasta el noventa y seisavo de segundo», explica Ed Plumb, compositor veterano que hizo la supervisión musical de «Fantasía».

Para un largometraje, el trabajo del compositor comienza por las canciones. Su colocación se establece en las primerísimas fases de la producción, cuando los ideadores están construyendo los *storyboards*.

«No me agrada que un personaje se plante sobre sus dos pies y comience a cantar—dice Walt—. El canto debe tener un motivo, debe servir para el desarrollo de la narración. A veces es bueno comenzar una secuencia con una canción. Es un buen punto de partida.»

Las canciones se escriben a veces por un grupo de compositores ajenos, pero lo más frecuente es que las escriban los compositores del Estudio Disney. Las canciones se graban separadamente para la voz y para el piano. Se hace primeramente la versión final de la voz, porque los animadores deben acoplar a la canción la acción y el movimiento de los labios. La grabación del acompa-



Bob Gibeaut y Joe Dubin discuten sobre la música para un dibujo animado, ante una "gang moviola". Esta complicada máquina ofrece posibilidades para oir siete bandas sonoras al mismo tiempo y además para ver las imágenes. Se combinan aquí juntamente las columnas del diálogo, de la música y de los rumores para un último control global del sonido antes de su grabación definitiva. El problema de la banda sonora es de importancia fundamental.

ñamiento orquestal se hace más tarde, cuando se ha concluido la animación. Si se hiciese antes, los cortes y los añadidos exigirían una nueva grabación. Cuando el compositor ha ordenado las canciones se dedica a otros trabajos preliminares; ordinariamente se trata de secuencias en que la música se funde con la acción. Por ejemplo: los carillones de Geppeto en «Pinocho», la persecución de los laceros en «Lilí y el Vagabundo», la lucha con el dragón en «La Bella Durmiente del Bosque».

El compositor de música para los dibujos animados tiene en su oficina dos compañeros inseparables: el piano y la moviola.

La moviola se ha empleado desde hace mucho tiempo en la industria del cine, porque ofrece un método rápido para ver una película.

Es una máquina de mesa, que reproduce la acción de una película sobre una pequeña pantalla.

Pero la moviola del compositor es distinta de las demás. A un extremo tiene un carrete sobre el cual puede arrollarse una bobina continua de película. Esta se llama *click-loop* o «bobina de ritmo» y da el ritmo que el compositor desea para la secuencia.

Los *click-loops* se guardan en un estante situado encima del piano. Van numerados en octavos, desde 6 (6 1/8, 6 1/4, 6 3/8) hasta 30.

¿Qué significado tiene este instrumento matemático para el compositor de música? Significa que los movimientos, o tiempos musicales, deben medirse basándose en el número de fotogramas, de modo que el animador sepa cuándo ha de dibujar la acción que corresponde a un movimiento determinado. El tiempo más rápido es de seis fotogramas por movimiento, el más lento el de 30 fotogramas por movimiento. Y dado que pasan veinticuatro fotogramas por segundo, el movimiento más lento es de un segundo y cuarto.

Los cálculos matemáticos son más complicados cuando varía el tiempo musical.

«Es demasiado monótono emplear el mismo tiempo para toda una pieza—observa Paul Smith—. A mí me gusta variar. Puede suceder que comience una secuencia a 9 y luego pase a 9 3/8.»

Para comenzar su trabajo, el compositor hace pasar por la moviola el boceto rudimentario de la acción (o la versión definitiva en caso que la música se añada luego) y con la ayuda de un cronómetro establece el tiempo que sería más apto para la composición. Supongamos que sea una marcha que requiere un movimiento cada 12 fotogramas. El compositor prueba el *click-loop* de 12 en la

moviola. Si no va bien, prueba entonces el 12 1/4 o el 12 3/4, y así sucesivamente hasta que encuentra el ritmo justo. Una vez fijado esto comienza a escribir la música en forma más o menos provisional. Cuando la animación está completa, comienza para el compositor el trabajo del acabado perfecto. Escribe los fondos orquestales para las grabaciones finales de las canciones y prepara el reparto de la música que no haya sido sincronizada con la acción.

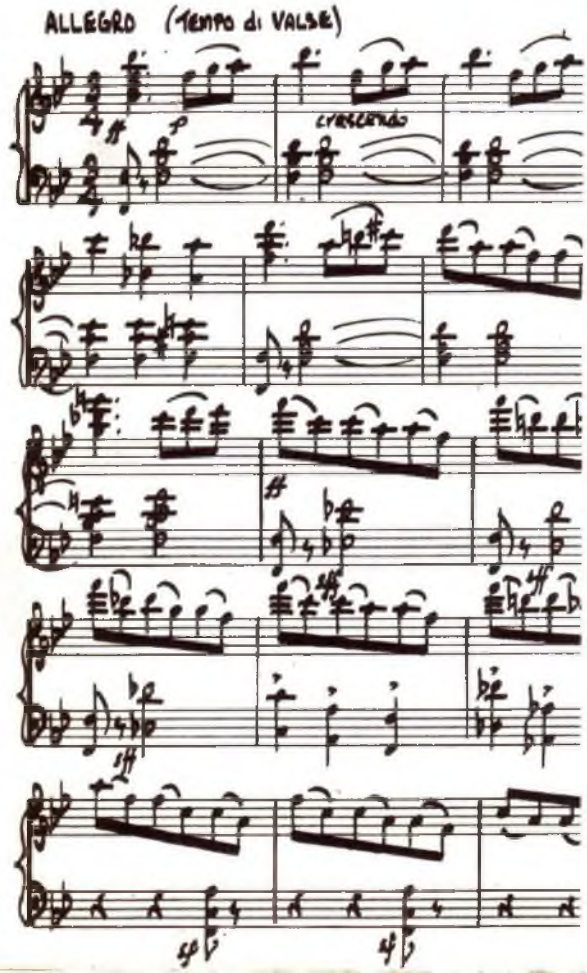
¿Qué finalidad tienen los fondos musicales de una película? Oliver Wallace le define así: «Debería ser como una hermosa alfombra que complete la hermosura de los muebles y de los cuadros de una estancia. Si es demasiado vistosa y de encendidos colores, sólo se ve la alfombra y no se contemplan los restantes elementos de su alrededor; en ese caso queda totalmente destruida la ilusión de belleza».

Paul Smith (a la izquierda), autor de muchos fondos musicales para los filmes disneyanos de la serie "Maravillas de la Naturaleza", trabaja con la moviola junto al piano. Ed Plumb, supervisor musical de "Fantasía", aparece aquí abajo, en un intervalo entre dos sesiones de grabación. La misión del director musical es la de sincronizar perfectamente la música con la marcha de la acción.

Saqueando a Chaikovsky

CUANDO comenzó a discutirse el proyecto de «La Bella Durmiente del Bosque», surgió el problema de la música: ¿debía emplearse la música compuesta por Chaikovsky, en 1889, para el ballet de «La Bella Durmiente»? Algunos dijeron que no; la música estaba anticuada y hubiera hecho pesada la película. En los primeros momentos se abandonó esta idea.

Se escribieron partituras originales por compositores ajenos a la empresa. Pero Walt no estaba satisfecho y volvió a la idea de utilizar a Chaikovsky. He aquí algunas de sus frases en una de las primeras reuniones, en 1953: «¿Por qué no encontramos a alguien que nos haga las canciones?



Tenemos necesidad de canciones, las canciones dan vida, dan movimiento. Poned aparte las melodías de esta música... Aquí hay algo de grandioso. Son años que la gente le roba a Chaikovsky. He aquí la ocasión de robar legítimamente...»

Para el comentario musical de «La Bella Durmiente del Bosque» fue elegido George Bruns, un recién llegado al Estudio Disney; había pasado a componer música para películas, después de haber hecho adaptaciones sumamente complejas, como aquella de Jack Teagarden y de Harry Owens Es digna de nota su preparación escolar: un curso de ingeniería en el Oregon State College. Le fue muy útil para los cálculos matemáticos, necesarios para componer música para dibujos animados.

Uno de los primeros trabajos de Bruns para Disney tuvo un éxito colosal; en efecto, le escribió la música para la balada de Davy Crockett. Con «La Bella Durmiente del Bosque» se encontró frente a una misión mucho más difícil y comprometida.

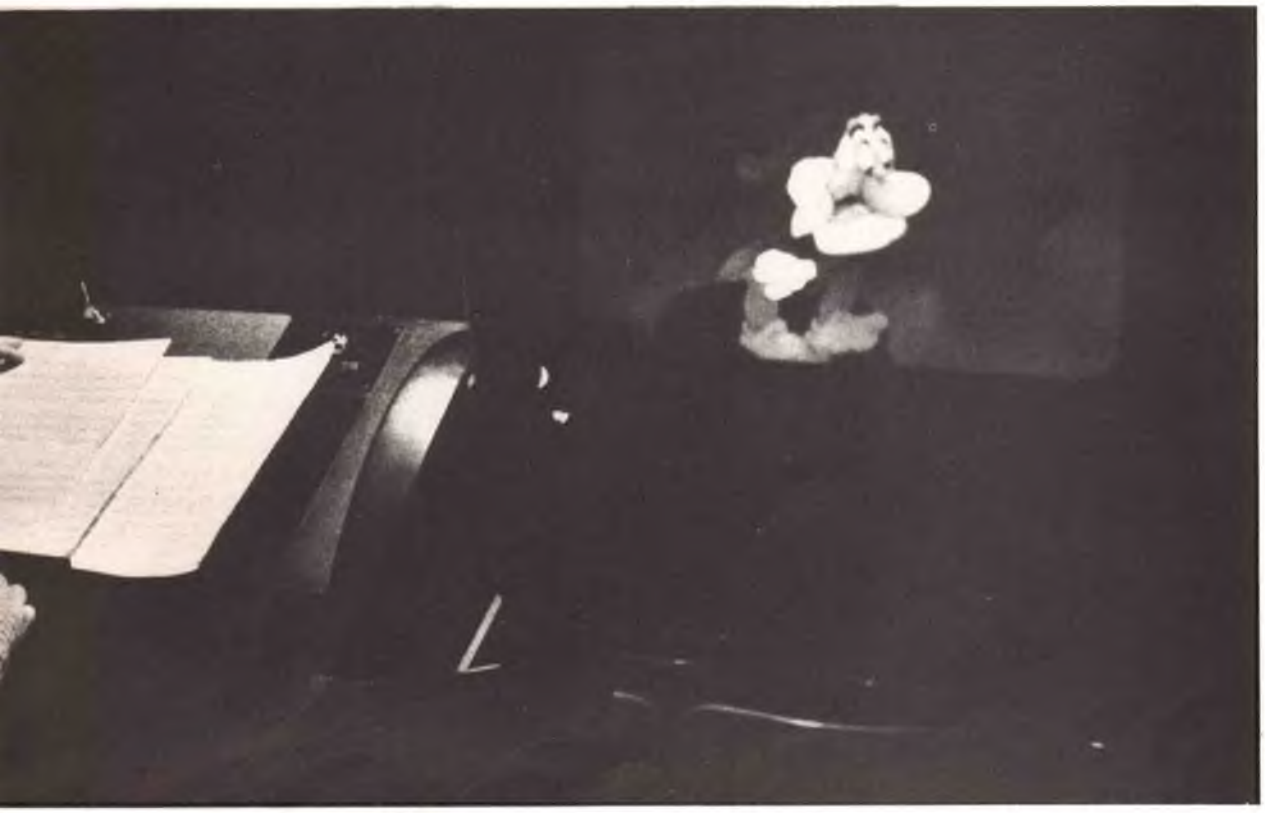
«Hubiera sido mucho más fácil escribir una partitura original—observó—. Pero esta música, como muchas otras cosas de Chaikovsky, es rica en melodías; se trató de hacer una selección de las más apropiadas.»

Bruns escuchó repetidas veces la composición, que dura dos horas. Junto con él, para discutir qué momentos de la música podían servir para el desarrollo de la acción, estaban los guionistas. Poco después aparecieron los momentos musicales «deseados» y Bruns le metió mano a la partitura para encontrar las melodías nota por nota.

Los libretistas Sammy Fain y Jack Lawrence ya habían transformado en canción el célebre vals «Una vez en un sueño...» Para la secuencia de obertura Bruns encontró el «Viva la Reina» en la coda del ballet. La música para la escena de la cochura del pastel fue tomada del tema del Hada de Plata. Una parte del vals fue readaptada para la canción rítmica «Quién sabe». Sólo una vez se vio Bruns en apuros en su búsqueda. Necesitaba un brindis para los dos reyes y en la partitura de Chaikovsky no parecía que hubiese algo adecuado. Así, Bruns compuso una canción a la manera de Chaikovsky. A esta canción se le dio el nombre de Nuevo Brindis Flamante *(¡Scumps!)* inventado por el guionista Ralph Wright. Los textos de las canciones fueron escritos por Tom Adair, Ed Penner, Winston Hibler y Ted Sears.

Bruns trabajaba en estrecho contacto con los guionistas, los directores y los animadores, adap-

George Bruns, que adaptó la música del ballet de Chaikovsky, para "La Bella Durmiente", está aquí estudiando la partitura de la película disneyana "Blancanieves". Adaptando versos y estrofas a los temas musicales se obtienen canciones para la nueva película.



Un sugestivo tema musical hace más eficaz la escena en la que la Princesa es atraída hacia la lúgubre torre.

tando la música a sus exigencias. Supervisó la grabación de las canciones, cantadas por Mary Costa, Bill Shirley y otros cantantes. Algunas secuencias—por ejemplo, la lucha con el dragón—fueron grabadas con toda la orquesta antes de la animación, porque la música y la acción debían estar perfectamente sincronizadas. El acompañamiento orquestal de las canciones fue dejado para cuando la animación estuviese terminada y se tuviera la versión definitiva.

El compositor trabajaba al piano en la sección musical del Palacio de la Animación, consultando frecuentemente con su moviola. Esbozó las partes de todos los instrumentos, dejando que éstas fuesen luego terminadas por los adaptadores. Fue un trabajo duro que requirió una intensa concentración durante más de tres años. Tuvo que remozar y abrillantar la música de Chaikovsky, adaptándola el rígido proyecto de animación, pero sin desnaturalizar el espíritu de la composición original.

Por ejemplo, la escena de la hechura del vestido requería una melodía viva, que con un «crescendo» llega a un «fortissimo». Estudiando el manuscrito de Chaikovsky, Bruns encontró la melodía del

Las canciones de los "Scumps" (nuevo brindis flamante) sirvieron para hacer más cómica la escena en que el Rey Huberto y el Rey Esteban brindan por los esponsales de sus hijos.

Hada de Plata, que servía muy bien para este fin, pero sólo duraba treinta segundos. Para la secuencia se necesitaba una música que durase mucho más tiempo. Bruns se puso a trabajar para alargar el tema del Hada de Plata sin perder su estructura melódica. La escena en que las hadas comprenden que han de recurrir a sus poderes sobrenaturales para terminar la obra comenzada, va acompañada de una música alegre, sincronizada con una escoba que barre sola. La música se acelera cuando Flora y Fauna discuten sobre si el zagalejo de la princesa tenía que ser blanco o azul. Mientras cada una de las hadas le da color, a su vez, al zagalejo con su tinte preferido, la música crece de volumen hasta estallar cuando el zagalejo se convierte en una variada combinación de dos colores.

Para otra escena dramática—aquella en que la Maléfica atrae a la princesa hacia una devanadera—Bruns eligió el tema de «El Gato con Botas». El tema tenía un algo de siniestro que respondía perfectamente a las exigencias de aquella secuencia emocionante. «La música comienza piano —dice el compositor—, luego aumenta de volumen cuando la princesa es atraída hacia dentro de la torre. Empleamos un efecto de eco, como de una voz que diga «Aurora». El tema es repetido por los oboes que dicen «Aurora». Logramos este efecto registrando las vibraciones de las cuerdas vocales de una persona que pronuncia esta palabra y al mismo tiempo toca el instrumento». Cuando la princesa sube a la torre, crece la música, ejecutada ahora por una orquesta sinfónica completa. Se oye un ruido como de trueno cuando ella toca la devanadera, y este culminante momento dramático viene destacado y subrayado por el metal y los timbales.

Para una atmósfera más romántica, Bruns eligió del ballet una parte para clarinete y flauta. Fue empleada en la primera parte de la secuencia en que el joven encuentra a la muchacha, cuando el príncipe oye una voz que gorgea en la floresta y le dice a su caballo: «¿Has oído? Parece una voz humana, pero es demasiado hermosa para ser humana». Bruns sustituyó totalmente la voz de soprano con los instrumentos solistas y les dio a éstos un acompañamiento mucho más precioso, con abundancia de arco, en vez del diseño rítmico que Chaikovsky había compuesto para el ballet original.

V - La dirección

Preludio: El director está ocupadísimo

GERRY Geronimi, de figura y rostro rollizo, está en la industria de los dibujos animados desde 1919. Comenzó con *Happy Hooligan*, en los viejos estudios internacionales de Hearst; hizo el «Coronel Heeza Liar», para Bray; llegó al Oeste para «Oswaldo», de Walter Lantz. Está con Disney desde 1930.

Le agrada el trabajo. Y esto es bueno, porque como director supervisor de «La Bella Durmiente del Bosque» tiene muchísimo.

Una mañana Gerry está en un estudio pequeñito, fuera de su despacho, mirando con la moviola algunas secuencias tomadas de la realidad. Una actriz vestida de bruja atraviesa una puerta de cartón. Gerry describe el desarrollo de la acción: «Cierra con llave la puerta, se vuelve hacia atrás y dice: «hermoso día». Después encuadramos más de cerca la joroba que lleva sobre las espaldas».

Da a un ayudante la orden de sacar de cada uno de los fotogramas que componen la secuencia grandes fotografías para que sirvan de guía a los

Una Maléfica viviente, la enemiga de "La Bella Durmiente". La película, tomada del vivo, servirá como punto de referencia para los animadores.

animadores. «La animación se hace mucho más rápidamente cuando se tiene un modelo—explica Gerry—. Pero las tomas de la realidad son solamente una guía: nosotros, con la animación, podemos hacer mucho más».

Gerry regresa a su despacho, una espaciosa estancia, muy ordenada, a pesar del mucho momovimiento. Se encuentra con George Bruns, ese hombre corpulento, de voz gentil, a quien le ha sido confiada la dirección musical de «La Bella Durmiente». Conversan sobre la música de la escena final de la película.

—La música es demasiado corta, tal como está ahora—dice Gerry—. Aquí se requiere algo grande. El príncipe y la princesa están solos para bailar en la sala... (Señala con el índice las escenas sobre un *storyboard*). Aquí una de las hadas dice: «¡rosa!» y el vestido se convierte de color rosa. La otra dice: «¡azul!» y se convierte en azul; «¡rosa!», «¡azul!», «¡rosa!», hasta que comienzan a bailar sobre una nube. La nube crece y se ven unos pequeños destellos. Estos se disuelven; volvemos atrás y se ve que es la última página de un libro: «Y vivieron siempre felices». Luego viene el fin.

—¿Tienes un disco del vals y un cronómetro?—pregunta Bruns.

El plácido Rey Esteban se ve obligado a defenderse amparado en una bandeja, mientras el Rey Huberto lo ataca con un pescado, en un duelo cómico, en "La Bella Durmiente del Bosque".

Gerry pone en el gramófono un disco del vals de Chaikovsky y Bruns cronometra. Corresponde, más o menos, a un minuto de proyección.

—Podríamos doblarlo—dice Gerry—. Acaso reproducirlo en tres coros. Debe ser un final verdaderamente teatral, pero muy dulce.

Bruns vuelve a su trabajo y Gerry se dirige al «baño turco», esto es, a la sala de proyección, que fue bautizada así en los primeros tiempos de los dibujos animados, cuando no existía aún el aire acondicionado.

En la sala obscura, Gerry observa una animación rudimentaria de la escena en la que brindan juntos los dos reyes. Son apenas unos dibujos a lápiz sobre fondo blanco, pero la acción es perceptible con toda claridad. Gerry conferencia por turno con Art Stevens, primer ayudante animador, y con los animadores John Lounsbery y John Sibley He aquí algunos de sus comentarios:

«Bajen aquella copa de modo que se vea el vino que sale de la botella; sería de muy buen efecto. Existe también el problema de ese eructo; es ya el tercero que probamos, y Walt lo encuentra siempre demasiado vulgar... Dígales a los de los efectos especiales que no pongan demasiada espuma en la copa... Sobre el vino no puede haber ninguna cabeza... Creo que sería mejor si las copas se tocasen en vez de cruzarse, la escena es más movida... Tiene demasiado alargados los dedos sobre la copa; parecen garras... Esta es una hermosa escena. Hay que afinarla. Hemos de meter en circulación esta película el año que viene... No me gusta cómo se mueve el pez en la mano. Está demasiado suelto... Se requiere un poco más de vida en esta escena. No tiene bastante mordiente... El rey Esteban no debe hacer la señal extendiendo todo el brazo; no está en su carácter. Y no le hagáis llevar la bandeja tan aprisa. No se debería conjeturar la existencia del pez...»

En un par de horas Gerry ha visto toda la película y ha hecho sus observaciones. Atraviesa rápidamente la entrada para dirigirse a otra reunión y tomar otras decisiones correspondientes a su fatigada vida de director.

El animador John Sibley discute en la sala de proyecciones una prueba de la animación del brindis, con los dos reyes y el lacayo (a la izquierda) junto con los ayudantes de animación Dale Barnhart (abajo, a la izquierda) y Art Stevens. Las modificaciones que hay que hacer en los personajes y en el modo cómo se han de animar se deciden en este momento, o sea, antes de que se pongan los dibujos en limpio y se sometan a la prueba final.

¿Qué hace un director?

HACEDLE esta pregunta a un director, y, probablemente, os responderá: «¡Todo!» Y, a juzgar por un momento cualquiera de la jornada de Gerry Geronimi, parecería así, realmente. El director de una película suele ser su principal artífice. Y, sin embargo, su función no es comprendida bien por aquellos que viven alejados de la industria cinematográfica. Pocos directores son conocidos por el gran público, salvo algunos como Cecil B. De Mille, Alfred Hitchcock, George Stevens, Elia Kazan, John Huston y William Wyler. El director, en los filmes normales, tiene la suprema responsabilidad de todo lo que sucede en la pantalla. Planteada la escena, les dice a los actores lo que han de hacer y se lo hace repetir hasta que queda satisfecho. Elige los ángulos de toma, el ritmo de la acción, maneja a los comparsas. El director de los dibujos animados tiene más o menos la misma misión, pero sus problemas son mucho más complejos. Y mientras el director de una película normal puede acabar su trabajo en seis semanas, en la industria de la animación el director puede tener una película en sus manos durante unos cuatro años. Al principio, la animación era trabajo de un hombre solo: el animador. El dibujaba todos los detalles de todos los dibujos del cortometraje animado. En los primeros tiempos del Estudio Disney, la producción era obra exclusiva de Walt. Cuando el trabajo resultó excesivo para una sola persona, hizo que le ayudara otro animador, Ub Iwerks. Al aumentar el trabajo, Walt

Gerry Geronimi (al fondo) dirige a los actores en una escena que servirá como punto de referencia en "La Bella Durmiente del Bosque". Tom Codrick toma consejo de Don Griffith y de Ernest Nordli (a la izquierda) sobre la escenificación. A la derecha, Eric Larson consulta el original, mientras Mac Stewart mira la escena a través de la mirilla, para encontrar el enfoque más eficaz.

Una escena definitiva de "La Bella Durmiente" os muestra de qué modo han ayudado al animador las tomas con actores.

se convirtió en el primer director del Estudio. Cooperaba en la adaptación del guión, hacía bocetos para guiar a los animadores en su trabajo y seguía íntegramente toda la película desde el principio al fin.

Hoy, el director de un largometraje animado está en activo casi siempre, desde el comienzo hasta el final del trabajo. La elección del argumento depende de Walt y de la sección de ideadores. El director ordinariamente asiste a la preparación de los primeros *storyboards*. Después de la última sesión, cuando el proyecto recibe el visto bueno de Walt, el director entra en acción. A él le corresponde llevar la narración a la pantalla.

Debe decidir de qué modo hay que presentar cada una de las escenas, pues aunque los *storyboards* son útiles, sólo cuentan la trama de modo general. El director debe conjuntar los factores más dispares y complejos, como el ángulo de toma, los primeros planos, profundidad de campo, etc., para contar la historia de modo directo, eficaz y divertido. Le ayudan los ideadores, los bocetistas y los escenificadores.

Para muchas escenas son necesarias algunas tomas del natural, que servirán de guía a los animadores. Entonces es necesario elegir a los actores y plantear la escena. A menudo, mientras dirige a los actores, puede suceder que el director descubra formas más eficaces para la narración.

El director y los ideadores determinan las canciones, la música y los efectos sonoros que hay que grabar de antemano. El director juzga el resultado final de los personajes diseñados por los bocetistas y por los animadores. Decide sobre la elección de los fondos y de los colores y explica las escenas a los animadores antes de que comiencen su trabajo. De ordinario recita él mismo todos los papeles, a veces con gran capacidad histriónica.

Llegado este momento comienza a pasar muchas horas de la jornada en el «baño turco». Puede suceder que por cada escena tenga que ver y aprobar cuatro versiones:

1.ª Con imagen fija: poses firmes y destacadas de los personajes, que se suceden sobre la pantalla como en el *storyboard*. Acompañada de la banda sonora, esta versión puede darle al director una primera idea de la duración y amplitud de la escena tal como resultará en su forma definitiva.

2.ª Con animación rudimentaria: las figuras están animadas pero sin muchos detalles. Sirve para mostrar cómo se desarrollará la acción.

3.ª La versión perfeccionada: los contornos a lápiz han sido acabados y la acción tal como se verá en la versión final. Cuando haya sido aprobada esta versión, se envía a la sección de Tinta y Color.

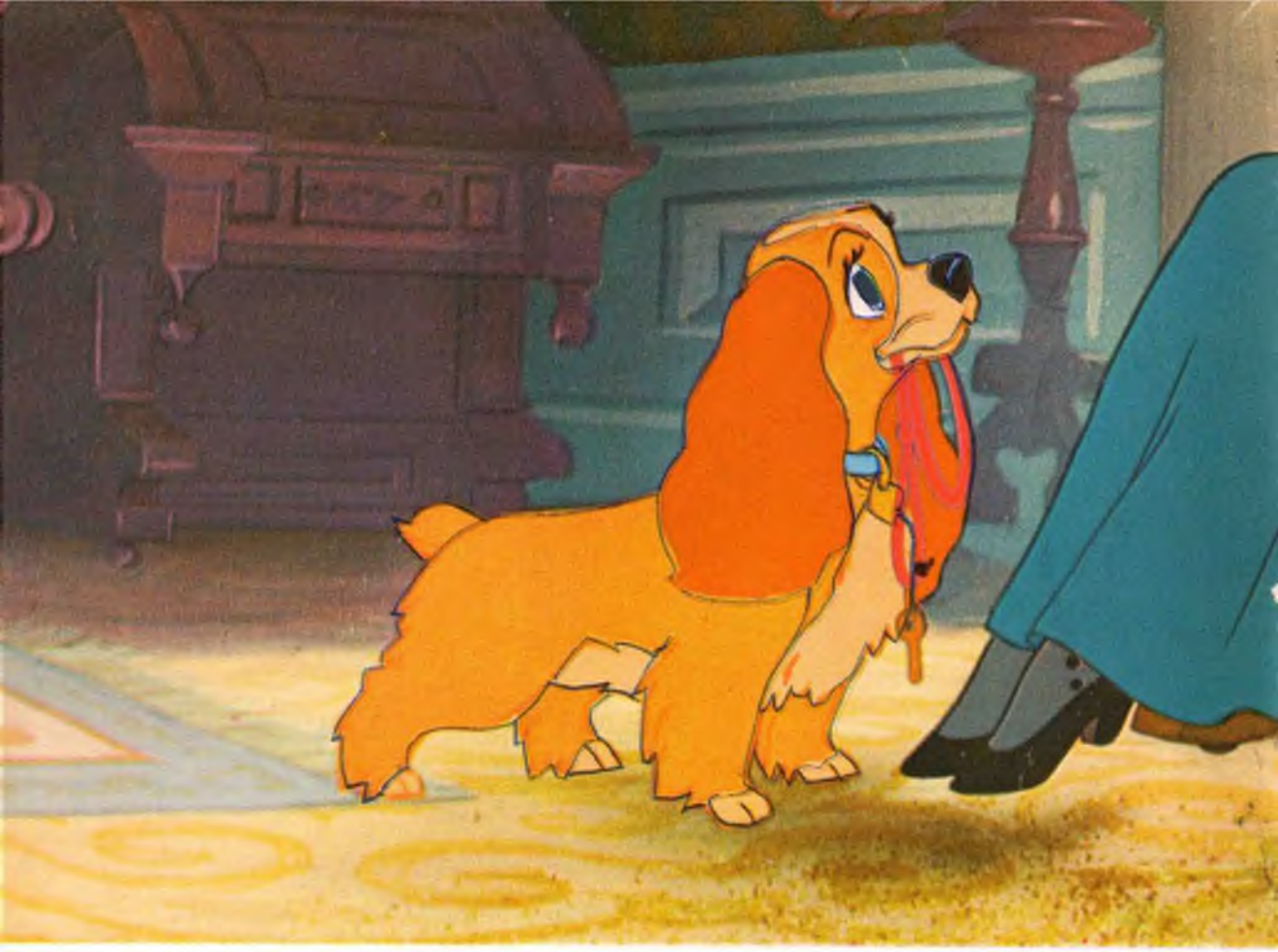
4.ª Pruebas en color: las imágenes en color vuelven del laboratorio para recibir la aprobación

del director. Han de estar controladas para los últimos detalles. En esta fase el director trabaja en estrecho contacto con los principales animadores que están creando la acción para la pantalla.

En todo este largo proceso, el director debe tener siempre la película y su conjunto. ¿Permanece la animación fiel al carácter de los personajes? ¿Resaltan bien las figuras contra los fondos? ¿Son eficaces los colores? ¿Discurre bien la narración? El director ha de tener la seguridad de que todos los elementos armonicen y se fundan perfectamente para el resultado final. Cuando se han conjuntado las imágenes de color, el director revisa la banda sonora definitiva. No debe descuidar ningún elemento, y debe asegurarse de que las voces sean nítidas, que los efectos sonoros aparezcan en el preciso momento y que la música sea eficaz. Se hace entonces el acompañamiento orquestal definitivo, y se monta la película según las exigencias del ritmo. Walt, que ha participado directamente en muchas de estas fases, da su aprobación final. El laboratorio devuelve la copia—el film completo, puesto a punto como color—y la película está lista para su distribución. Por fin ha terminado el trabajo del director. Pero probablemente ya está metido hasta los cabellos en un nuevo proyecto, que le hará volver a recorrer todos estos mismos trámites.

Walt fue el primer director del Estudio Disney. Siempre ha supervisado todas las fases de las películas y de las producciones televisivas.

El director Wilfred Jackson (en el centro) conferencia con Ralph Wright, Dan MacManus, Lance Nolley y Hal King sobre la película que acaba de proyectarse sobre la pantalla del "baño turco"; con cuyas palabras se daba a entender la sala de proyecciones, cuando todavía no existían los aparatos de aire acondicionado.



Cómo emplea el director la cámara de tomas

Cómo relataríais una narración del tipo de «Lilí y el Vagabundo»?

¿Desde el punto de vista humano, mirando desde lo alto el bajo mundo de los perros? No, porque es una narración de perros tal como ellos se ven a sí mismos, no cómo los ven los hombres.

¿Y contarla entonces, toda, desde el plano de los perros, eliminando completamente las figuras humanas? Tampoco iría esto bien, ya que los seres humanos actúan igualmente en esta narración, influyendo sobre la vida de los perros.

Enseñar sólo las manos y los pies de los seres humanos sería un procedimiento demasiado simplista. Por eso los autores de «Lilí y el Vagabundo» le permitieron de vez en cuando a la cámara que encuadrase rostros y figuras humanas. Esto se hacía ordinariamente mediante perfiles y sombras, de modo que los seres humanos no pesasen demasiado sobre lo que esencialmente era un asunto canino.

Este es uno de los problemas típicos que es preciso resolver para exponer una trama ante el público. El director debe saber de antemano cómo hay que manipular la cámara de toma para obtener el mejor resultado posible. En este problema los escenificadores, e igualmente los bocetos de los ideadores del guión, tienen un papel muy importante.

El director de los dibujos animados ha de decidir el montaje de una escena muchos meses antes de poderla ver sobre la pantalla. Cualquier error de apreciación puede costar muy caro, ya que cada segundo de proyección supone veinticuatro dibujos. En los filmes normales el asunto requiere simplemente volver a tomar varias veces la misma escena. En los dibujos animados esto puede convertirse en un verdadero desastre financiero.

¿Cómo llega, pues, un director a tomar sus gravísimas decisiones sobre el montaje de la escena? Se atiene a dos reglas fundamentales y sencillas:

1.ª La estructura dramática determina la mayor parte de sus decisiones. Supongamos, por ejemplo, la secuencia de la Feria de la Primavera en «Fantasía», donde hace su aparición el «Rey de las Lagartijas Tiranas», el Tyrannosaurus Rex.

Una escena de "Lili y el Vagabundo". La narración se desarrolla desde el punto de vista de los personajes caninos y a nivel de ellos.

El modo más eficaz de mostrar las descomedidas dimensiones de la bestia—de unos diez metros de longitud y seis de altura—era mirarla desde abajo. Así, la toma se realizó con un ángulo de abajo arriba, que hacía mucho más dramática su aparición.

El director sabe que frecuentemente se relata una narración mucho más eficientemente por medio de las reacciones que por medio de las acciones. Supongamos que un verboso orador político pronuncie un discurso muy pesado. El mejor modo para manifestar su pesadez consiste en enfocar a un espectador que reprima los bostezos. Las reacciones pueden ser importantes para definir un personaje. Cuando Blancanieves canta su canción de cuna a los enanitos, el objetivo no está fijo sobre ella, sino que se desplaza sobre la cara de los enanitos, reaccionando cada uno de ellos de conformidad con su nombre: Dormilón, con un bostezo; Jubiloso, con una expresión radiante, y así sucesivamente.

Los primeros planos van bien generalmente para las escenas románticas, y los campos largos para las escenas de movimiento. Pero no hay regla fija. La atmósfera romántica también puede ser captada en un campo largo en que el joven y la muchacha van caminando cogidos de la mano. Y el drama de una batalla catastrófica puede también ser reforzado por el impresionante primer plano de la cabeza de un adversario, como en la Feria de la Primavera.

2.ª Los límites de la animación como medio, también determinan el modo de usar la cámara de toma. Hay cosas que no se pueden hacer en absoluto.

El director de dibujos animados tiene la ventaja—sobre sus compañeros de las películas normales—de poder valerse ilimitadamente de su fantasía. Si quiere que explote una estrella, levan-

El director Ham Luske (en el centro) y los ayudantes del Estudio Al Zinnen y Jimmy Trout miran por un visor algunas tomas de perros de verdad para la animación de "Lili y el Vagabundo".

tar un maremoto, presentar una espectacular ballena, no tiene más que mandarlo. Pero su medio expresivo tiene también algunos límites. Aunque no se hayan escatimado los esfuerzos para conseguir profundidad y perspectiva, los dibujos animados continúan siendo un medio expresivo bidimensional. Para mantener la ilusión de la realidad es preciso que haya siempre movimiento en la pantalla. Por otra parte, hay que lograr estos resultados sin que el público se dé cuenta de este movimiento continuo.

Generalmente, los directores prefieren emplear primeros planos para un solo dibujo, mejor que para dos o tres. Esto le permite al público estudiar más de cerca al personaje, encontrando luego su recitado más convincente. Se emplea este sistema también por una razón de economía.

Para utilizar dos dibujos sería preciso dibujar dos caras: se gasta menos dibujando una sola. Además, en una conversación, aquel que escucha, ¿qué otra cosa puede hacer sino escuchar? Dos personajes no pueden hablar al mismo tiempo. Si el discurso requiere la reacción del que escucha, el objetivo enfoca su cara. Así se tienen los elementos dramáticos de la reacción. Y, entre paréntesis, se elimina el fastidio de tener que coordenar con el sonido los movimientos de los labios del que habla.

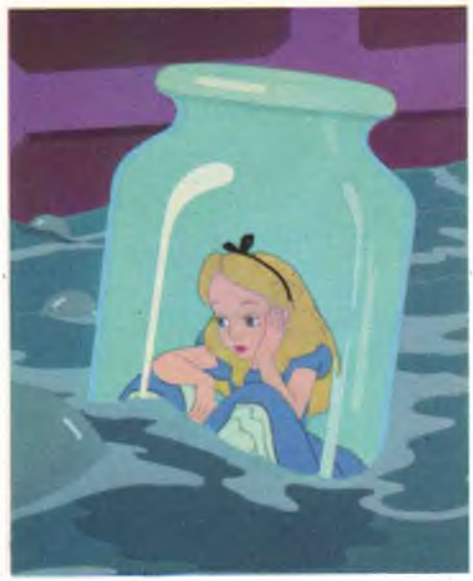
La naturaleza del medio expresivo sugiere también la caracterización de los personajes. Las figuras deben resaltar sobre el fondo y resaltan

Batalla de monstruos prehistóricos en "Fantasía", en la secuencia de la "Feria de la Primavera". Las tomas se hicieron a nivel bajo para dar la impresión de la enormidad de aquellos animales. Siempre es el director el que decide el ángulo de toma.

mejor de perfil. Generalmente, el director evita los enfoques de frente.

En la industria de los dibujos animados todos saben que es más fácil dar vida a una mujer hermosa que a un hombre hermoso. Por mucho que se extreme el cuidado, siempre es difícil hacer que se mueva con gracia una hermosa figura de hombre, y conservarla varonil al mismo tiempo. Consiguientemente, los directores, en las escenas de movimiento, suelen preferir las figuras femeninas a las masculinas.

Y esto es aplicable también al mundo preternatural. En la Pastoral de «Fantasía», al encontrar dificultades con los centauros, Ham Luske concentró la acción sobre las centauritas. También eran mucho más graciosas.



Un ejemplo de una angulación eficiente es este enfoque de "Alicia en el País de las Maravillas". Alicia dentro de la botella fue tomada al mismo nivel de las aguas. A cada momento el agua saltaba hacia arriba, ocultando a Alicia, y luego volvía a bajar, haciéndola otra vez visible.

Otra escena de "Alicia" muestra cómo el director monta la escena a fin de evitar que los personajes se tomen de frente. Aquí la morsa y el carpintero aparecen en tres cuartos, para que el contorno de sus caras adquiera sobre la pantalla un relieve mucho más marcado.

Cuando "Dumbo" comenzó a volar, el director eligió, como punto de partida para la toma, la arena del circo. Así los espectadores se encontraron en la misma posición que el público del circo, y adquirió mucho más relieve el capricho imaginativo de un elefante volador.

Las fuerzas del mal al servicio del director

WALT fue el primer director del Estudio Disney, y ha continuado siéndolo. Aunque ahora esté al frente de un trabajo variado y complejo, todavía sigue explicando ciertas funciones del director en la producción de un largometraje animado.

Prueba de esto son las decenas de reuniones que ha celebrado con los principales artífices de «La Bella Durmiente del Bosque». Tomemos, por ejemplo, una reunión ante el *storyboard* para la secuencia 7/1. Están presentes Gerry Geronimi, director de la secuencia; Don Da-Gradi, que hará su montaje escénico; Marc Davis, jefe de los animadores; Ken Paterson, director de producción; Joe Rinaldi y Ken Anderson.

Rinaldi comenta los *storyboards* que representan a la Maléfica mientras grita a sus malvados cómplices porque no han logrado encontrar a la joven princesa.

«La secuencia me parece buena—observa Walt—. Pero creo que convendría mejorar el diálogo, montándolo de acuerdo con una línea ascendente, hasta el punto en que explota la Maléfica.»

Walt se pone en pie, y comienza a caminar adelante y atrás.

«Mirad, la Maléfica piensa en voz alta. Camina adelante y atrás igual que yo y dice, por ejemplo: «¡Es increíble! En dieciséis años ninguno de vosotros ha encontrado huellas. ¿Dónde nos hemos equivocado? ¿Qué es lo que hemos descuidado? Comencemos de nuevo». Y los mira fijamente. Los pequeños monstruos le responden en su jerga, diciendo que han mirado en todas las habitaciones, en todas las camas, en todas las cunas. La bruja los remeda parafraseándolos. La palabra «cuna» es la mecha de su nueva reacción. Se vuelve hacia el cuervo y dice: «¡Cuna! ¿Has oído, cariño mío? Durante todos estos años, estos idiotas han estado buscando una niña en la cuna!» Toma después una postura sarcástica hacia los monstruos: «¡Habéis sido muy inteligentes, vosotros! ¡Buscar una niña en la cuna durante todos estos años!» Comienza a montar en cólera:

«¿No os ha pasado nunca por la mollera que la princesa tiene ya dieciséis años?»

Walt fija la mirada en Rinaldi, y truena como la Maléfica: «¡Cretinos! ¡Imbéciles!» Después abandona el papel de la bruja y describe la escena que sigue: «Ahora la rabia de la Maléfica se hace cada vez más fuerte, y los pequeños monstruos escapan para buscar refugio. Ya saben lo que sucede cuando ella está de estos humores. De su bastón brotan rayos como las cuerdas de un látigo. Los rayos caen en el trasero de los monstruos, que se refugian en las hendiduras del muro. Empiezan a caer piezas del muro. Cuando la Maléfica se calma, parece que se repone de un ataque al corazón. Se deja caer con una mano en la cara, exhausta de rabia. Le dice al cuervo: «Oh, son un haz de cretinos, una maldición para las fuerzas del mal». Mira al ave y le dice: «Ahora todo depende de ti, cariño mío, todo depende de ti». La secuencia acaba con la Maléfica, que envía al cuervo en busca de la princesa. Vemos cómo el ave levanta el vuelo y se encamina al bosque.»

VI - La escenografía

Don DaGradi y Dick Huemer estudian un modelo de ballena. Es el monstruo que aparecerá en la película "Pinocho".

Preludio: Un castillo que se duerme

HACIA 1930, Don DaGradi tomaba el baño en Playa del Mar, California, antes de dedicarse a la industria de los dibujos animados. Todavía puede adivinarse su pasado atlético cuando interpreta la trama de «La Bella Durmiente» ante el tablón de las escenas que está creando.

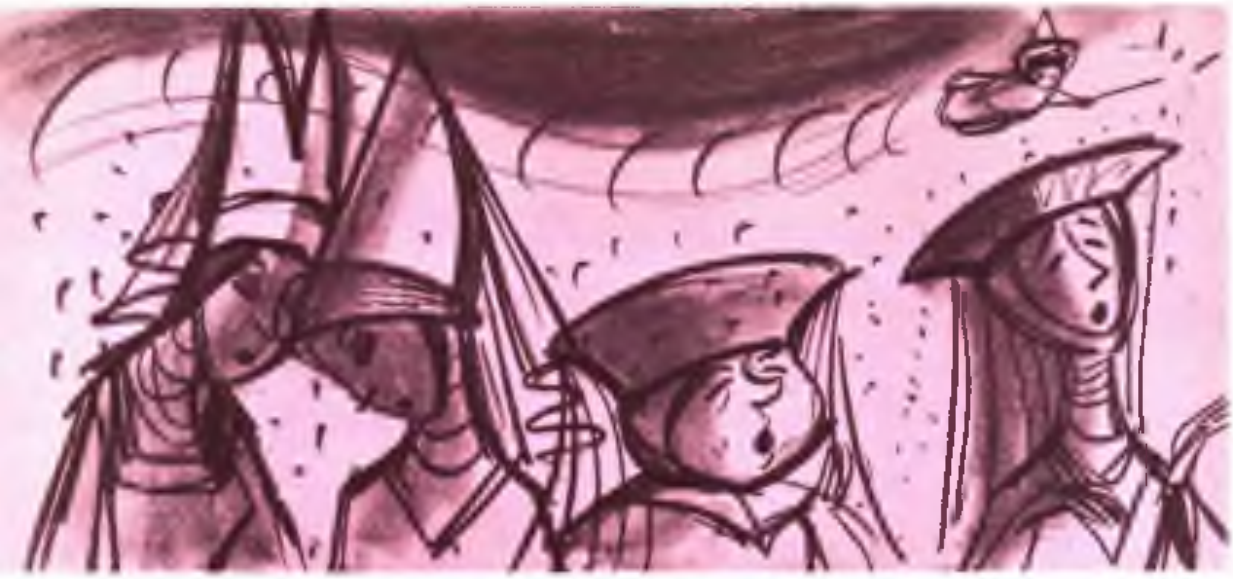
La oficina de Don está al lado de la de Gerry Geronimi, el director y supervisor de «La Bella Durmiente». No es una combinación. A cualquier hora del día, Gerry y Don pueden colaborar en la realización de una nueva escena de la película. Luego, la escena pasará a la oficina, que está al otro lado de la de Gerry, donde los escenificadores la catalogarán científicamente y la mandarán después a la sección de animación.

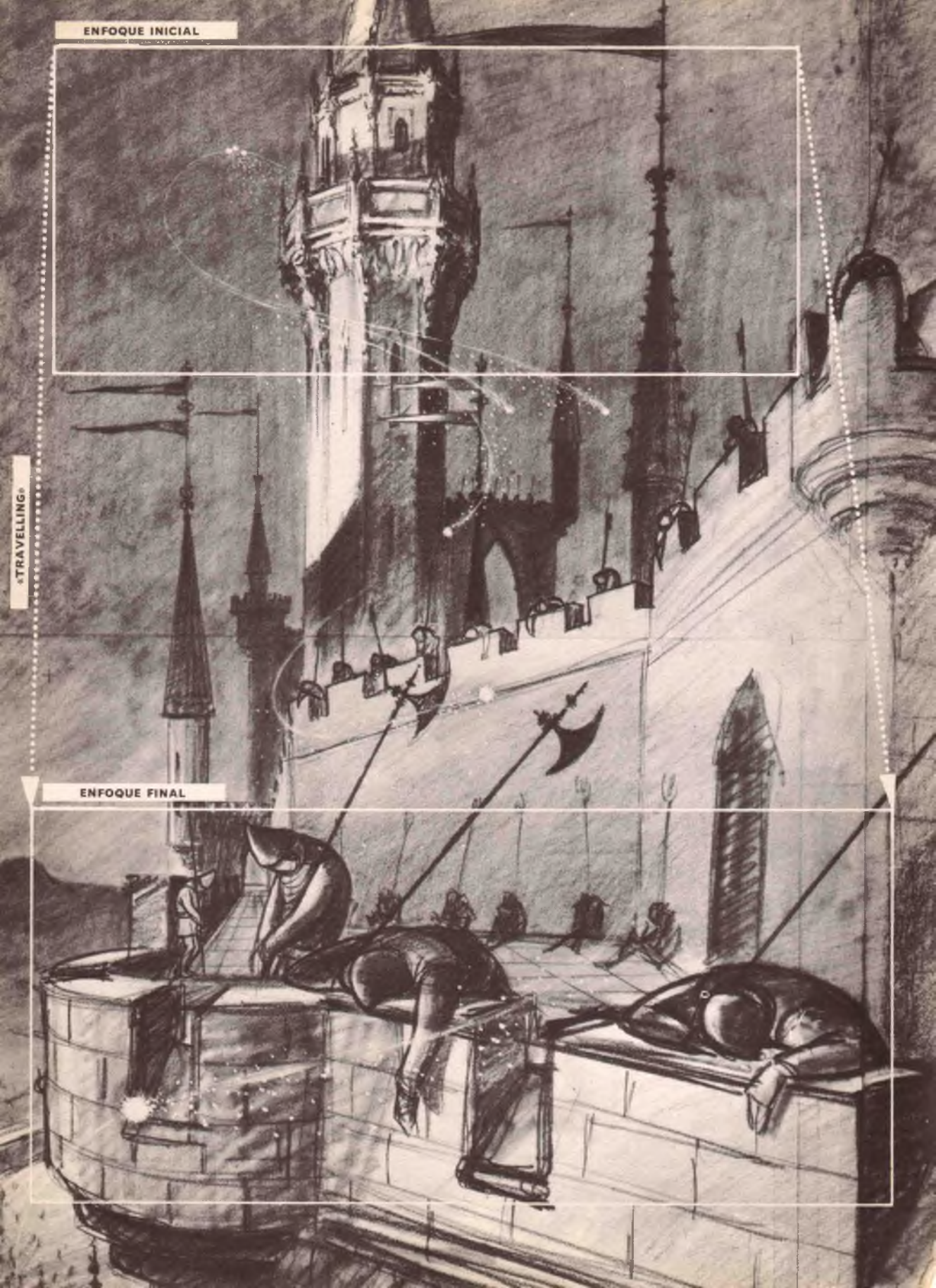
Don es jefe de escenificación, explica algunas funciones del departamento de ideación y hasta es capaz de montar estilísticamente los fondos y los personajes. Hace un gran papel en el Estudio Disney, donde no se insiste bastante en las atribuciones y en la división de las funciones.

«Mi misión es la de contribuir a preparar la escena del modo más apropiado y más claro—explica Don—. En la animación, cada escena ha de ser clara y perfecta en sí misma. No hay sitio para la ambigüedad y la confusión. Una vez que se decide hacer una escena es preciso que se haga bien. Por esto hemos de preparar una gran cantidad de dibujos antes de arriesgarse a realizar una sola.» Señala un tablón lleno de castillos medievales, trajes, personajes de «La Bella Durmiente» y tantas otras cosas.

El trabajo de Don, como el de Ken Anderson, no consiste sólo en montar la escena. Contribuye también a crear los fondos, los personajes y el modo con que se mueven. La idea que él tenía sobre las tres hadas ayudó a los animadores Frank Thomas y Ollie Johnston a concretarlas. Fue Don quien ideó la torre donde se duerme la princesa.

Don se acerca al tablón y comienza a explicar la escena en la que está trabajando. Hay espacios vacíos para los ángulos de toma, que él deberá rellenar. Pero ya tiene claro en su mente el cuadro o enfoque general, y es elocuente cuando describe los papeles:




ENFOQUE INICIAL
«TRAVELLING»
ENFOQUE FINAL

«Esta es la escena donde las tres hadas hacen que el castillo quede dormido. Ya había sido preparada otra vez, pero a Walt le parecieron los campos demasiado largos. Dijo que estas escenas tenían que ser más personales. Ahora lo he resuelto así. Se comienza por la torre en que se ha quedado dormida la Bella Durmiente. Las tres hadas descienden de la torre y se separan. Ahora sigamos a una hada cada vez. La primera de todas es Serenela, que esparce unos polvitos sobre una hilera de soldados. Estos bostezan y se duermen, cayendo hacia adelante, como si fuesen los palos del juego de bolos. Después vemos a Fauna en el patio. Hay dos personas sentadas en la fuente. Caen dormidas, después Fauna da una vuelta alrededor de la fuente, que cesa de manar agua. Dentro del castillo, Flora esparce los polvillos sobre los dos reyes, mientras Huberto le está diciendo a Esteban que su hijo no puede casarse con la princesa. Huberto bosteza: «Estoy intentando decirte, Esteban, que estamos en el siglo XIV. Es preciso estar al corriente de las ideas modernas, ya comprendes». El lacayo, que ya dormía su borrachera, se despierta apenas a tiempo para recibir los polvillos de Serenela. Vuelve a caer pesadamente en su sueño. Fauna continúa haciendo que duerman alféreces y soldados.»

«Flora está dándole el toque final al rey Huberto, precisamente cuando éste le dice, con voz soñolienta, que su hijo se enamoró una vez, en sueños, de una campesina. Flora oye estas palabras y vuela a reunirse con las otras dos hadas, que están adormeciendo a los trompeteros. «Vámonos—les dice—, hemos de volver a casita». Y se marchan.

«Todo esto sucede con el acompañamiento del «Canto de la Bella Durmiente» que se oye en el fondo. Siguiendo a cada una de las hadas y señalando hacia los primeros planos de las personas que caen rendidas por el sueño, podemos dar aquellos toques personales que Walt quería.»

En la página de enfrente: el escenificador ha diseñado el castillo tal como aparece cuando las tres hadas descienden para adormecer a los guardias, en una escena de "La Bella Durmiente del Bosque". En el dibujo se indican los movimientos de la máquina para seguir a las hadas, desde el momento en que entran en campo desde detrás de la torre, y vuelan sobre los soldados, esparciendo sus polvillos soporíferos.

¿Cuál es la misión del escenificador?

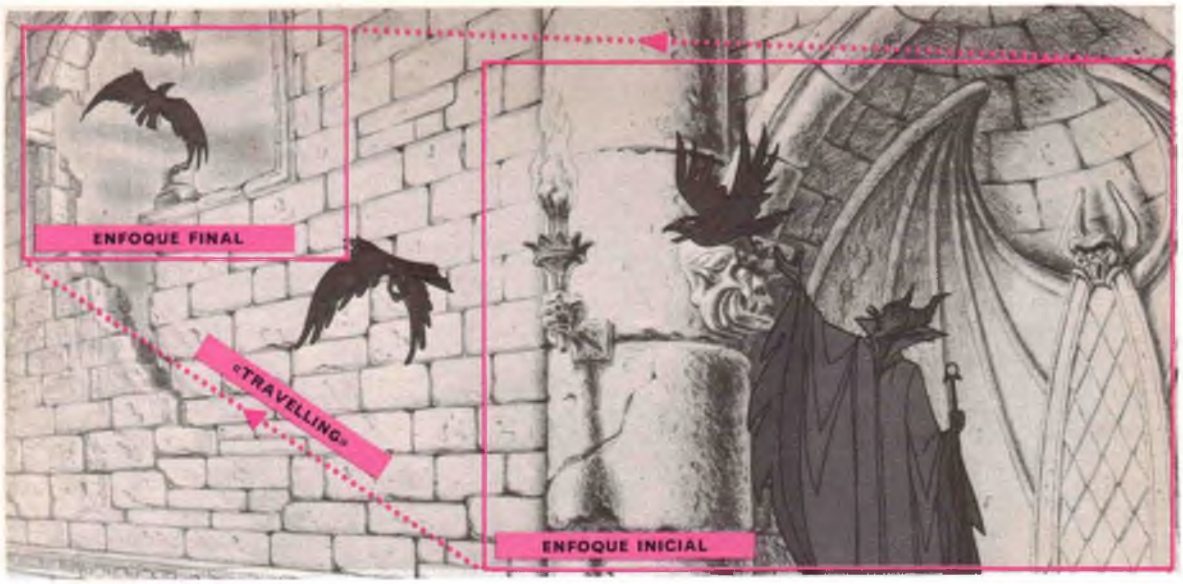
Dick Lucas, Eric Cleworth, Basil Davidovich, Woolie Reithermann (sentado) proyectando una escena de dibujos animados.

HEMOS visto cómo la animación, partiendo del trabajo de un hombre solo, se ha transformado en una industria que requiere un nutrido grupo de artistas. La escenografía es uno de los resultados más importantes de este reparto de funciones. En la época de los pioneros, el que hacía un dibujo animado preparaba también la escenografía, creaba el guión, las ocurrencias cómicas, era el director, el animador y el escenógrafo. Pero a medida que la industria se hacía más compleja, estas funciones tuvieron que repartirse entre los diferentes artistas o grupos de artistas.

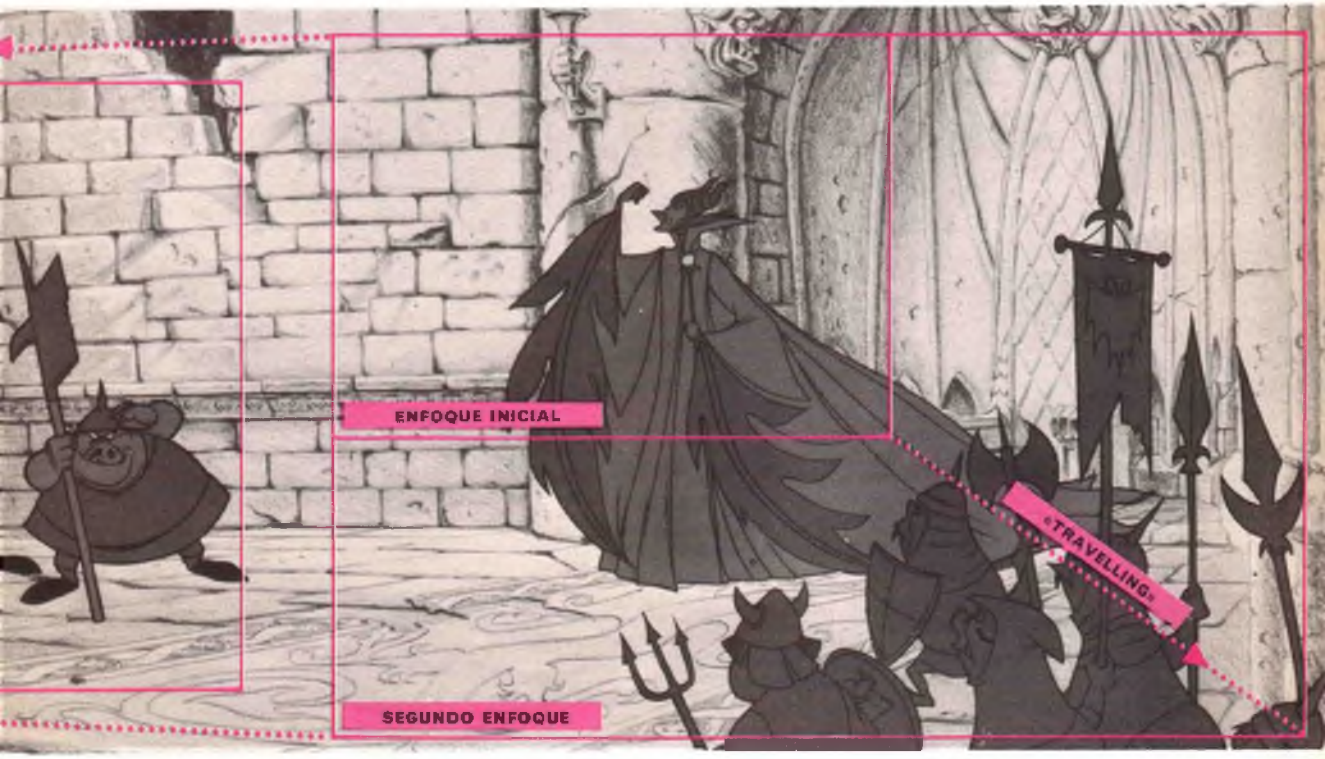
El escenificador es el artista que monta la escena. De él depende el aspecto de una película de dibujos animados, lo mismo que del escenógrafo depende el aspecto de un film normal, o del regidor escénico el de un drama teatral. Pero el escenificador tiene mucho más que hacer que estos sus colegas. Incluso hace mover los personajes, decidiendo de qué modo han de ser fotografiados para que la narración tenga la mayor claridad posible. Debe conocer el ángulo de las máquinas y saber cómo se han de utilizar para la animación. En realidad, ha de poseer ideas de arquitectura, de decoración, de elementos escenográficos. Ha de entender de colores y de cómo pueden ser empleados dinámicamente, y debe cerciorarse de que las figuras animadas no se confundan ni desentonen con el fondo.

Se ha dicho que él es el ojo del director, pero es que todavía es algo más.

El escritorio del jefe de escenificación está junto al del director y ambos consultan continuamente. Están horas y horas mirando los *storyboards*, tratando de cómo subdividirán la acción en escenas individuales, tal como conviene a los efectos narrativos. A veces se puede seguir de cerca el *storyboard*. Pero muy a menudo, los ideadores sólo han indicado el hilo de la acción, y es necesario enriquecerla con detalles. Por ejemplo, el *storyboard* de «La Bella Durmiente» mostraba a la Maléfica cómo enviaba al cuervo en busca de la



Este dibujo definitivo de una escena (que luego será pasada a tinta y a color) nos muestra el movimiento que la máquina ha de efectuar cuando la Maléfica envía al cuervo en busca de la Princesa Aurora en "La Bella Durmiente del Bosque".



De este modo el escenificador ha montado la escena en que la Maléfica castiga a sus pequeños monstruos porque no han logrado descubrir dónde está escondida la Princesa Aurora. El escenificador decide de antemano cómo se ha de desarrollar la escena en la pantalla. El operador sigue sus instrucciones, con respecto al "travelling" y a las panorámicas, que han sido elegidas para lograr el mayor efecto dramático.

Este dibujo para una panorámica de "Lilí y el Vagabundo" muestra cómo se ha montado la escena. Lilí, aterrorizada, comienza la fuga por la derecha, y pasa corriendo por delante del automóvil. Pasa luego, sin quedar aplastada, entre los cascos del caballo, y aquí una mayor aproximación de la cámara de toma logra un efecto mucho más emocionante. Finalmente, Lilí sale de campo por la izquierda.

princesa. El pájaro volaba fuera de la escena. En el montaje de Don Grifith, la escena se completaba siguiendo el vuelo del pájaro. Se consiguió una secuencia muy movida y sugestiva.

Cuando el escenificador y el director han decidido cómo presentar una determinada escena, el escenificador se adelanta en su tablón para señalar todos los pormenores.

Explica Mac Stewart, que es un veterano de la escenografía: «El escenificador dice si la escena será un campo largo, un primer plano, una panorámica, etc., y si la cámara de toma se colocará a altura normal, más alta o más baja».

El escenificador proyecta todo aquello que ha de caer bajo el objetivo de la cámara de toma: fondos, personajes, elementos escenográficos, nubes, paisajes, etc., y debe tener siempre presentes las proporciones relativas de estas cosas.

Algunos filmes presentan más problemas que otros. Stewart recuerda que fue difícil la escenificación de «Lilí y el Vagabundo» porque siempre estaba al nivel de los perros.

«Cuando haya que tener la cámara baja, la película puede resultar estática y enojosa—dice—y además no tenemos muchos elementos escenográficos con que trabajar.»

El escenificador comienza su trabajo haciendo esquemas aproximados de cómo montar las escenas. Luego hace una escenificación rudimentaria. Dirige la ejecución de un esquema y el artista señala con lápiz azul las posiciones claves de los personajes en una escena determinada. Así, el escenificador puede controlar las dimensiones y la perspectiva de las figuras en cada uno de sus movimientos.

El escenificador le da al animador los diseños que muestran cuánto se extiende cada acción, los diseños de los elementos escenográficos y los bosquejos sumarios de los fondos.

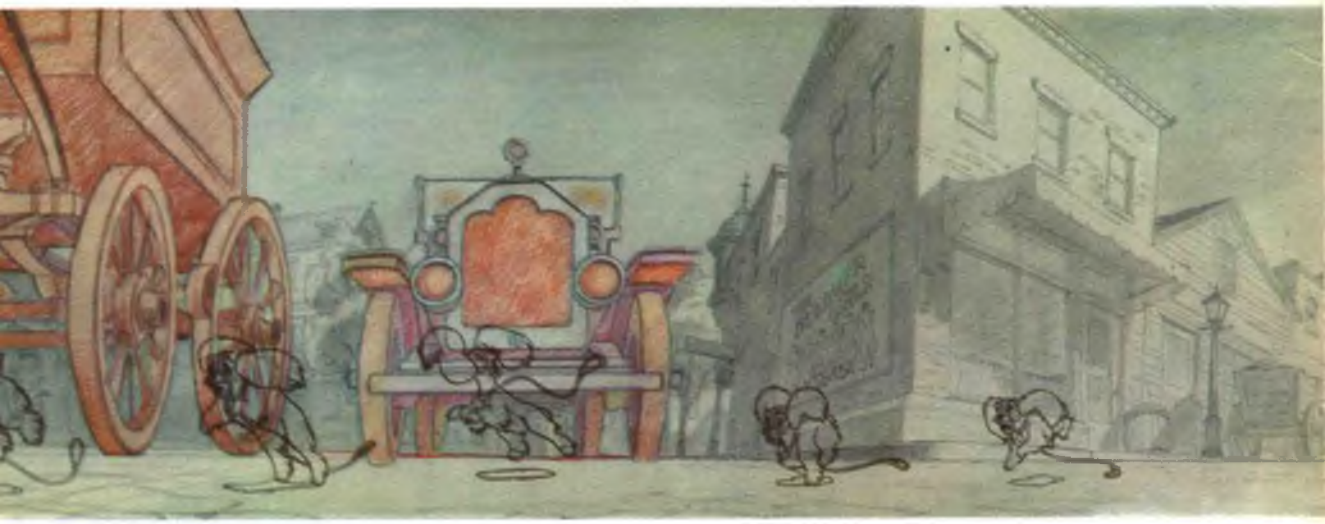
Mas el trabajo del escenificador no termina aquí. Ha de darle al escenógrafo un dibujo que muestra el campo de la acción; colabora a veces en las tomas directas que sirven de guía a los animadores; aprueba el color y vigila que se preparen los fondos escénicos mientras se pasan a tinta y a color los dibujos animados, de modo que se puedan conjuntar para las tomas.

Ken Anderson, escenificador y escenógrafo, que ha proyectado los pabellones de Disneylandia, expresa esta opinión:

«Una escenificación mal realizada puede ser sofocante. La animación puede resultar estéril si ha de regirse por una escenificación rígida y carente de inspiración. Por otra parte, puede suceder que los animadores no se den cuenta de las buenas y muchas posibilidades que ofrece una determinada escenificación.»

«La situación ideal se tiene cuando el escenificador y el animador colaboran estrechamente en la realización de las posibilidades artísticas de una escena.»

Un ejemplo de escenificación bien concebida, y que fue después admirablemente animada, se tiene en la Danza de las Horas de «Fantasía». Esto fue un mérito de Ken O'Connor, un voluble australiano que se convirtió en uno de los escenificadores de Disney, después de haber sido dibujante humorístico, y cronista de algunos diarios ingleses, australianos y americanos.



Abajo: Ray Huffine (escenógrafo), Ken O'Brien (animador) y Thor Putnam (escenificador) trabajando en la película "Lili".

He aquí el esquema ideado por él para la Danza de las Horas, dividida en cuatro partes, como una sinfonía:

1. Antes que nada los avestruces. Escena de líneas verticales y horizontales: los pasos largos de los avestruces, las ventanas al fondo. La cámara de toma se mueve de abajo arriba y perpendicularmente a la escena. Los colores, los de luto: blanco y gris.

2. Los hipopótamos introducen un movimiento elíptico. Sus formas redondeadas hacen piruetas sobre el fondo elíptico de una columnata con una balsa-piscina. La cámara sigue su danza circular. Color dominante, el marrón.

3. Los elefantes ejecutan un movimiento serpenteante. Sus pesados cuerpos se mueven adelante y atrás, oscilando, mientras van contoneando las trompas. Color, un gris de topo.

4. La música crece en intensidad, preparando la emocionante entrada de los cocodrilos. La escena, de diurna se convierte en nocturna, y los cocodrilos entran furtivamente. Sus cuerpos y sus movimientos componen un dinámico zig-zag que se prolonga en la línea de las cornisas de las arcadas y en la plaza, que un reflector convierte en angular. Los cocodrilos llevan capas negras con un lazo de color rojo chillón.

El final lleva de nuevo a la escena a todos los danzantes, que repiten sus movimientos, y terminan derribando las columnas y destruyendo la escena.

«Es cierto que el público no se da cuenta de todo el trabajo realizado—dice O'Connor—, pero creo que la perfección del dibujo puede actuar sobre el subconsciente y producir un efecto satisfactorio.»

Esta vieja fotografía nos muestra la primera cámara de toma para dibujos animados, empleada en el Estudio Disney.

La máquina de toma de planos múltiples

ENTRANDO en el campo de los largometrajes, Walt sabía que hubiera podido competir, en cuanto a técnica cinematográfica, con los productores de películas normales. Esto significaba que su máquina de tomas hubiera podido ser igualmente movible, para poder «correr» o pivotar en una escena (esto es, desplazarse adelante y atrás). Walt sabía también que, si quería obtener la ilusión de la realidad en un largometraje animado, tenía que hacerle olvidar al público la esencia bidimensional de los personajes y de los fondos pintados. Las escenas aparecerían como reales sólo añadiéndoles una ilusión de profundidad. Además, Walt quería producir efectos escénicos que no se podían lograr con simples dibujos sobre el celuloide: olas, encrespamientos sobre el agua, incendios, humo, nubes, etc.

Era más fácil de decir que de hacer. Los técnicos de la Disney se pusieron a trabajar hacia 1935, para idear un instrumento que le diese a Walt lo que pretendía. El resultado fue—tras muchos experimentos—la máquina de toma de planos múltiples, o *cámara multiplano*.

Para comprender la *cámara multiplano*, es preciso saber antes cómo se filman normalmente los dibujos animados. Las hojas de celuloide se colocan primeramente una sobre la otra, encima de los fondos, y son fotografiadas desde lo alto con la acostumbrada toma de cine, de fotogramas individuales, uno por uno.

Todo muy bien, pero ¿qué sucede cuando se quieren efectuar movimientos de aproximación? Supongamos que tenemos una escena con algunos pajares en primer plano, una casa rural sobre montículo, y detrás, una Luna grande. Si aproximamos la máquina a la casa no sólo crece la misma, ¡crece también la Luna!

«La dificultad consistía en que no podíamos controlar los elementos al infinito—dice John Hench, un escenificador que ha trabajado con la *cámara multiplano* desde que ésta existe—. Podíamos aumentar las dimensiones de los elementos del primer plano, pero no podíamos mantener fijo el tamaño de la Luna.»

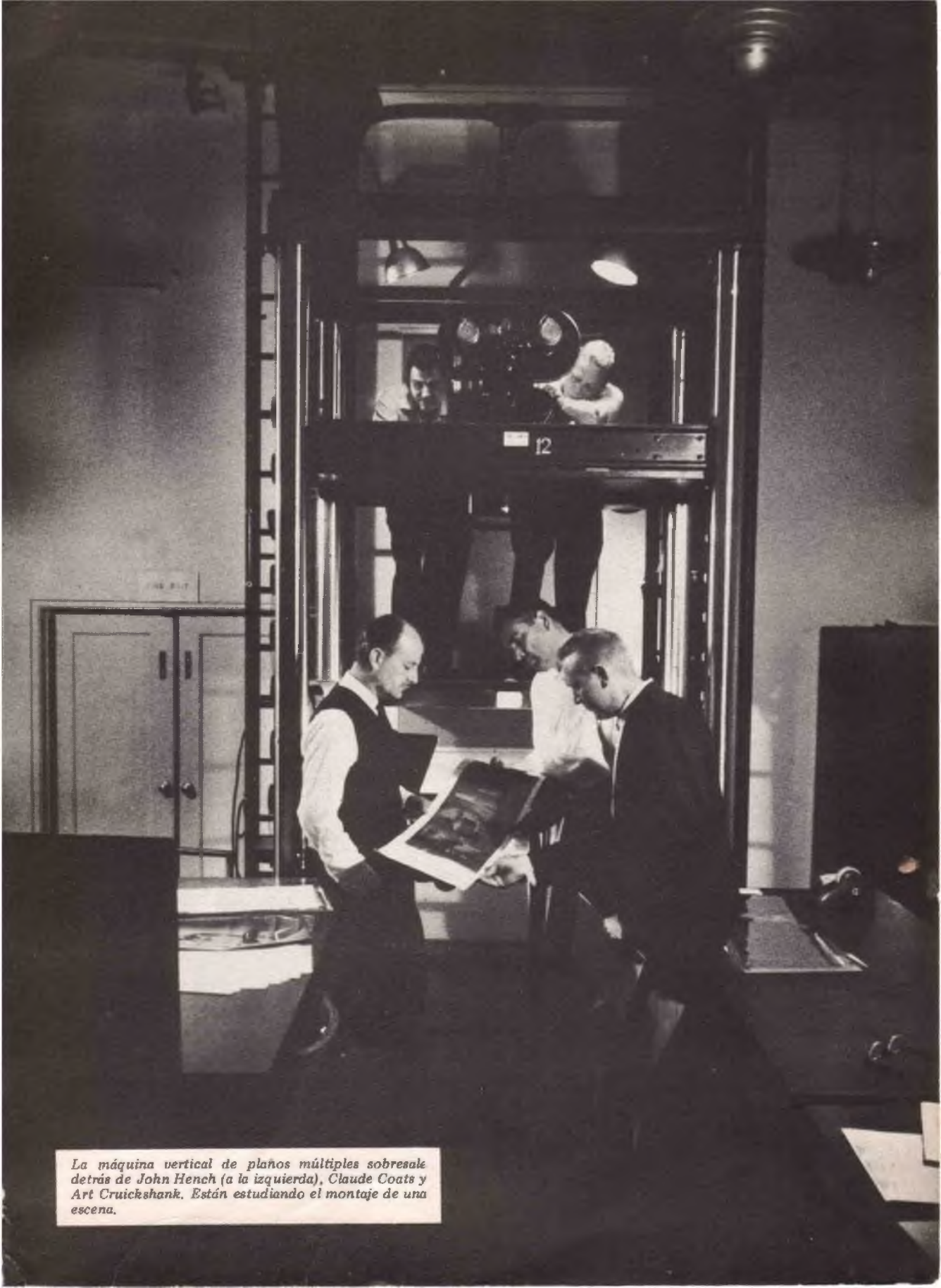
Había también otro problema. El público no podía advertir la falta de profundidad mientras todos los elementos de la escena estaban fijos, pero apenas los árboles del primer plano salían de campo, al acercarse la máquina al centro de la escena se descubría inmediatamente su falta absoluta de profundidad.

La *cámara multiplano* lo ha resuelto todo. He aquí cómo funciona: la máquina toma desde arriba, como en las tomas normales de los dibujos animados. Pero las varias capas de celuloide, en vez de estar colocadas unas sobre otras, están separadas por unos cristales a unas distancias que varían desde treinta centímetros a un metro aproximadamente, según las proporciones relativas de los objetos dibujados.

En la capa más baja se encuentran los fondos. En la capa inmediatamente superior puede haber una hilera de árboles. En la inmediata superior, una empalizada. La capa siguiente puede ser, acaso, la de los dibujos animados, por ejemplo, el príncipe y la princesa que pasean cogidos del brazo. En la capa más alta de todas hay céspedes que aparecen en primer plano. Así, la máquina puede acercarse a la pareja y los céspedes saldrán de campo. La misma pareja sale de campo, y la máquina se acerca todavía más, enfocando, por el lado de la empalizada, un árbol sobre el que se posa un búho.

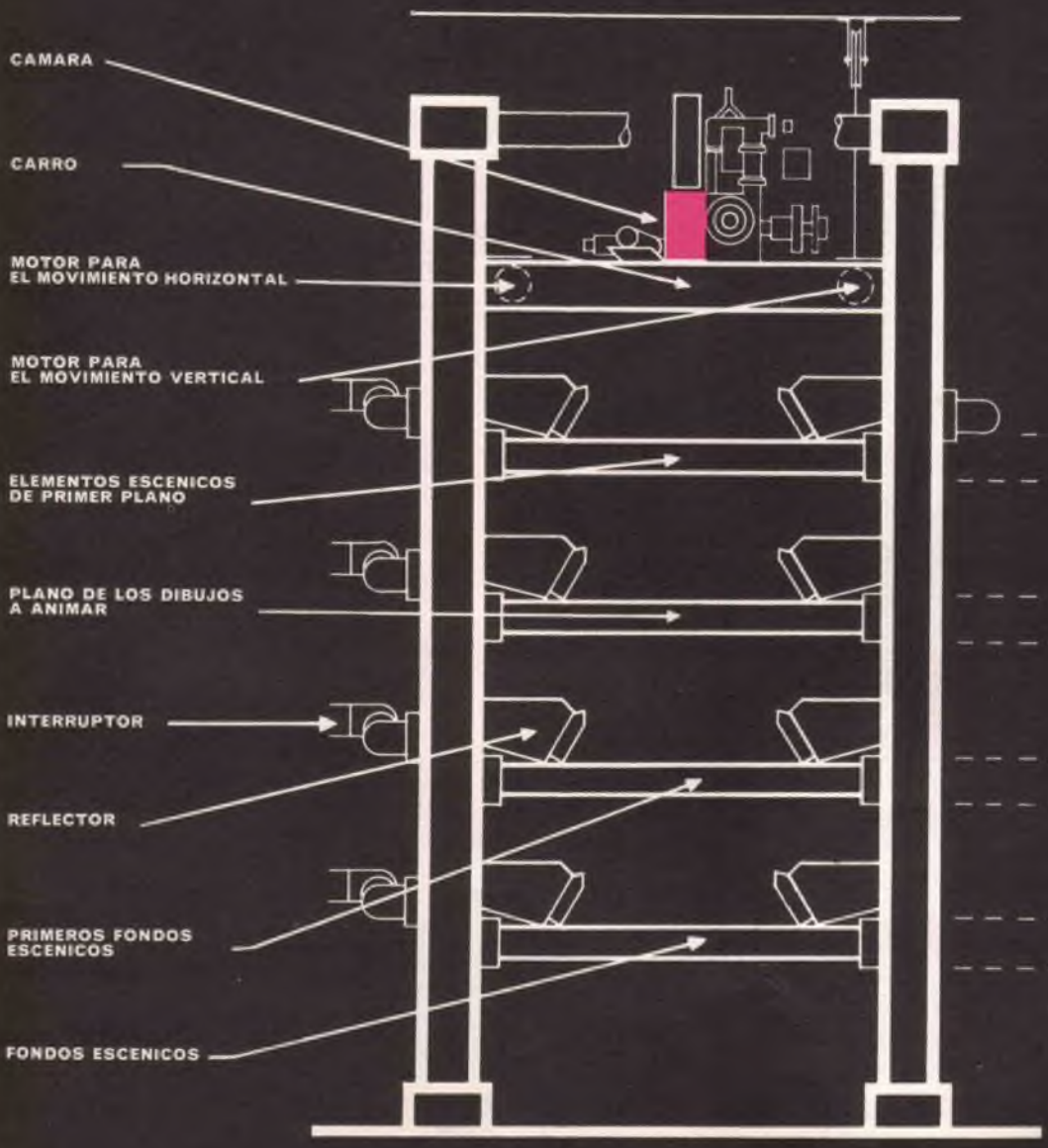
La máquina puede emplearse también para tomar dos veces una escena de bosques con una cascada de agua. Dado que la animación de la cascada requiere efectos especiales que deben tomarse repetidos por sí mismos, los elementos estáticos de la escena se pueden situar sobre planos separados.

La máquina de toma de planos múltiples llega hasta el techo de una sala alta de la sección de tomas. Las hojas de celuloide se disponen sobre soportes de cristal, y cada plano tiene iluminación separada propia. Hay que controlar con sumo cuidado las luces, para garantizar que los colores resulten idénticos en todas las exposiciones. Las lámparas emiten luz azul cuando están en su máximo rendimiento, rosa cuando se debilitan; de

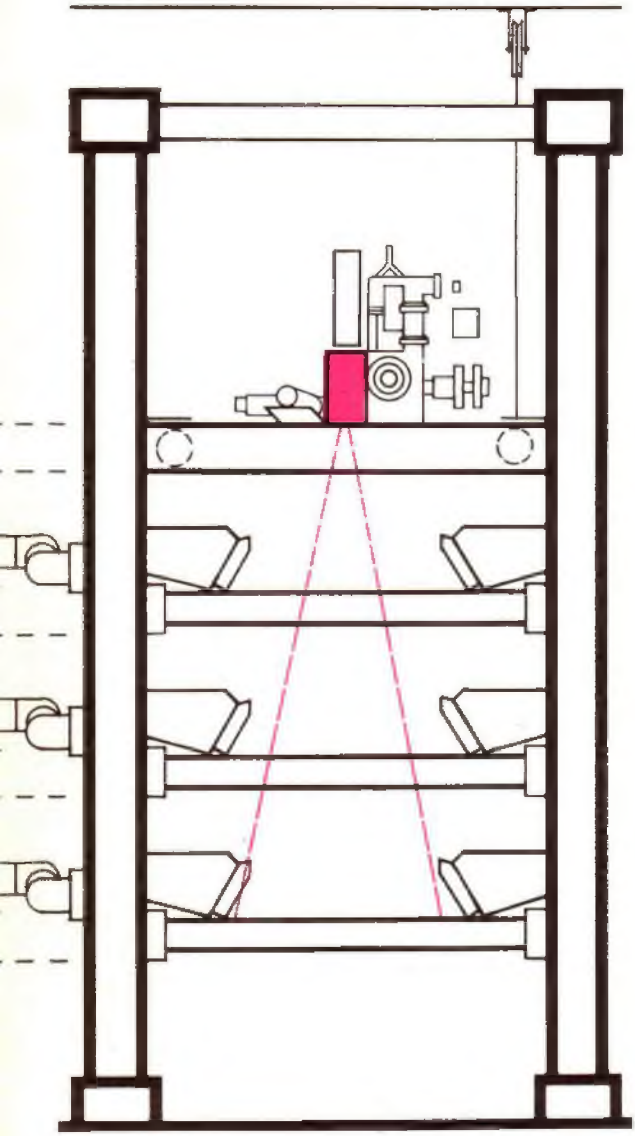


La máquina vertical de planos múltiples sobresale detrás de John Hench (a la izquierda), Claude Coats y Art Cruickshank. Están estudiando el montaje de una escena.

La máquina de toma de planos múltiples



Dick Grills, Art Riley y E. A. Lycett controlan una escena en cinemascope que se está tomando con la "cámara multiplano".



esta manera es controlable su duración, y se sustituyen por otras antes que emitan luz roja y se agoten.

La nueva máquina de tomas fue experimentada por vez primera en aquel «Viejo Molino», que marcó una piedra miliar en la historia de los dibujos animados. En la época de «Blancanieves» todavía se hallaba en su fase experimental. Su misión principal fue entonces la de aislar ciertos efectos de la animación, como en la escena de la Fuente de los Deseos, donde se vislumbran unas caras a través del agua encrespada.

La *cámara multiplano* fue empleada a pleno rendimiento en ««Pinocho». La escena de apertura, sobre las cimas del paisaje adormecido, fue una obra maestra de movimiento de máquina; en la toma se utilizaron hasta doce planos diferentes. La escena costó 25.000 dólares, después de lo cual Walt dijo: ¡alto!, y ordenó que en el resto de la película se emplease la cámara con menos fantasía. La máquina de tomas fue empleada con gran efecto en las escenas iniciales de «Bambi». La escena dibujada por Dick Anthony se extendía a través del bosque con árboles hasta perderse de vista, más allá de los límites de la pantalla. La secuencia del búho, volando entre los árboles, fue una obra maestra de realismo. Otra secuencia memorable: el vuelo sobre Londres en «Peter Pan», cuando los fugitivos pasan a través de las nubes. Esta escena fue pintada por Claude Coats.

Las escenas para la *cámara multiplano* son preparadas por el escenificador, que debe combinar por lo menos cinco planos y tenerlos todos a la profundidad y perspectiva justas. Ante todo, él estudia globalmente la escena. Luego calcula qué elementos del paisaje se encontrarán en el infinito, esto es, en el plano de fondo. Los elementos que aparecerán un poco más cerca forman el plano siguiente. Y así sucesivamente hasta llegar a los elementos de primer plano.

Los planos deben ser tanto más amplios y parecer tanto más distantes cuanto más alejados están del objetivo. Por eso es necesario encontrar la proporción exacta de todos los elementos escénicos antes que los escenógrafos los pinten de forma definitiva.

Recientemente, la sección de máquinas del Estudio Disney ha puesto a punto la máquina múltiple horizontal, montada sobre grúas, que funciona con el mismo principio que la máquina de tomas vertical, pero permite una mayor movilidad. La máquina horizontal puede utilizarse para tomar fotogramas individuales con movimiento continuo. Se apoya, además, sobre un doble carril, y puede acercarse y alejarse más que la máquina vertical.

Es un trabajo engorroso y extenuador, pero vale la pena hacerlo, por los efectos que se consiguen en el film, especialmente desde el punto de vista dinámico.

La máquina de toma de planos múltiples horizontales

Ub Iwerks y Bob Ferguson, en primer plano a la izquierda, están consultando mientras E. A. Lycett y Jim Cook preparan la "cámara multiplano" horizontal para la toma de una escena de "La Bella Durmiente". Los diferentes planos dan a la escena aquella profundidad que le faltaría si los fondos y los personajes se fotografiasen a un mismo nivel. Mientras la cámara de toma avanza hacia el trono, las banderas y los arcos se retiran, pero, en cambio, parece que pasen por encima y por los lados, más allá de la línea de visión. Todos los elementos escénicos deben estar perfectamente alineados y el avance del carro debe ejecutarse con la máxima precisión, para que la escena tenga la misma fluidez que se obtendría con una marcha parecida en una toma de la realidad. Las tomas con la "cámara multiplano" cuestan mucho y absorben mucho tiempo.

De la derrota del mal al triunfo del bien

El esquema a la izquierda muestra un dibujo aislado, perteneciente al primer "storyboard" que compuso Ken Anderson para la lucha con el dragón, en "La Bella Durmiente del Bosque". A la derecha se ve a Anderson ante el "storyboard". Abajo: la escena terminada.

Ya se ha visto que en el Estudio Disney no se ha tardado nunca mucho tiempo para definir competencias y atribuciones. Así, encontramos al escenificador Ken Anderson, que, partiendo de un mamarracho, crea la gigantesca batalla del príncipe con el dragón en «La Bella Durmiente del Bosque».

Anderson comenzó con los pocos esquemas iniciales de los *storyboards*, que apenas daban la tónica general de la batalla. Y como aquella secuencia necesitaba un electrizante comentario musical, comenzó por el problema de la música. Y, verdaderamente, era un problema. Escuchó muchas veces la música de Chaikovsky para el ballet de «La Bella Durmiente». La pieza que evocara una idea de lucha habría durado menos de dos minutos en la pantalla. Pero trabajó junto con el compositor George Bruns para alargar la pieza, de modo que correspondiera a la duración del combate con el dragón.

«Era fundamentalmente un triunfo del bien sobre el mal—explica Anderson—. El príncipe, armado con la espada de la verdad y con el escudo de la virtud, representa el bien. La Maléfica se considera el supremo poder del mal. Para ella es de tal modo inconcebible que nadie pueda vencer su poder que ni se preocupa de perseguir al príncipe.

»Para detenerlo pronuncia las palabras del hechizo:

Un bosque de zarzas será su tumba.
Que llegará hasta el cielo
en una niebla de condenación.

»La bruja hace que aparezca una densa niebla surcada por relámpagos en forma de zarza y la arroja contra el castillo de Esteban. El relámpago brilla por todas partes y se esparcen las semillas de los espinos. Las zarzas crecen inmediatamente rodeando el castillo.

»El príncipe está casi vencido, pero se abre paso con la espada de la verdad y logra avanzar. Cuando la Maléfica ve cómo avanza, grita:

¡Hasta aquí has llegado! ¡Pero la virtud de un jovenzuelo no prevalecerá sobre el poderoso hechizo del mal!

»Aparece la gran torre en llamas y la Maléfica se transforma en un dragón. Primeramente, hace rodar una avalancha. Después, respira fuego contra el príncipe. Finalmente, transforma las zarzas en un infierno de fuego y hace que el príncipe retroceda hasta el borde del precipicio. Está a punto de sucumbir cuando intervienen las tres hadas:

¡Espada de la verdad, vuela segura,
Porque el mal acaba y el bien perdura!

»La espada va derecha a clavarse en el corazón del dragón. El dragón se tambalea, no quiere morir y trata de acabar con el príncipe. Después cae y se hunde en los abismos, donde muere, y vemos la espada de la verdad cómo resplandece en la obscuridad como una cruz.

»El príncipe levanta la cabeza y ve resplandecer su meta: el castillo de «La Bella Durmiente del Bosque.»

VII - La animación

La escena es cómica: está en pose, para una fotografía, un hombre adulto, caracoleando sobre un caballo de madera. Pero la *troupe* trabaja con seriedad absoluta y completa.

El caballero es Ed Kimmer, un apuesto actor joven, conocido en un espectáculo televisivo como comandante de una patrulla espacial. Ha venido para interpretar un papel del pasado, no del futuro; lleva su birrete verde guarnecido de plumas, chaqueta de cuero y los calzones verdes y atildados del príncipe Felipe en «La Bella Durmiente del Bosque». Con el brazo izquierdo sostiene el escudo de la virtud, con la mano derecha empuña la espada de la verdad. Pero su corcel es ridículo. Es solo un simple armatoste de madera montado sobre una base con ruedas. Su cola es un eje alargado.

Ya que no otra cosa, por lo menos este falso caballo sabe reaccionar a los mandos. Un maquinista situado enfrente puede hacerlo rodar hasta tomar cualquier posición en el escenario. Por detrás, otro maquinista puede manejar el eje de modo que brinque la silla y se encabrite, como si se tratase de un potro fogoso en un *rodeo*.

El zanguango que está detrás de la cámara es Woolie Reitherman. El dirige la secuencia en que el príncipe Felipe combate con el dragón y se abre paso entre lo intrincado de las zarzas para conquistar a la Bella Durmiente. Woolie se inclina y mira a través de la mirilla el caballo de madera y su jinete que brincan solos ante un gran fondo blanco.

—¿Qué te parece?—le pregunta a Basil Davidovich, que es el escenificador de la secuencia.

—Está bien—es la respuesta.

—Quizá fuera mejor echar otra ojeada al *storyboard*—dice Woolie. Se dirige a un lado del escenario y mira el *storyboard* de Ken Anderson, que muestra la imponente batalla del príncipe contra las zarzas. Woolie controla las cosas y luego se vuelve hacia la máquina.

—Está bien, tomémoslo de nuevo.

Otro maquinista pasa una cuerda alrededor del pecho del actor y hace que cuelgue un extremo de un palo que hay allí cerca.

—¡Acción!

El caballo de madera comienza a encabritarse furiosamente. El príncipe, con el rostro contraído en una mueca, lucha contra un enemigo invisible, tirando grandes talos a la cuerda, y blandiendo la espada en el aire con golpes precisos.

—¡Dale! ¡Córtala!—le grita Woolie—. ¡Ahora que la tienes a la espalda! ¡Duro! ¡Atízale!

El príncipe continúa la batalla hasta que Woolie grita: «¡Alto!»

—Muy bien—dice Woolie, mientras el actor se seca el sudor de la frente y enciende un cigarrillo—. En la próxima escena llegas a este momento. Entonces te cae un rayo justamente delante del caballo y éste recula encabritándose. Entonces comienzas a tirar del caballo por la pendiente. Tiras siempre de él...

Continúa las instrucciones y los maquinistas hacen los preparativos para la escena siguiente. Todas estas tomas no serán vistas jamás por el público. Pero la película les servirá a los animadores para dar veracidad a sus dibujos sobre la épica batalla del príncipe.

Preludio: Un piloto espacial sobre un caballo de madera

Esta escena definitiva de "La Bella Durmiente del Bosque" muestra al Príncipe Felipe, que se abre camino en la floresta de zarzales para llegar al castillo. El animador ha obtenido efectos reales estudiando los fotogramas de referencia, donde un actor de verdad, montado sobre un caballo de madera, blandía una afilada espada.

La animación y los animadores

Desde los tiempos de Emile Cohl y de Winsor MacCay, la llave mágica del arte de la animación ha sido siempre el animador. Y continuará siéndolo.

«La animación es un anacronismo—observa el animador Marc Davis—. Es una cosa rara, una cosa hecha a mano en una época mecánica».

En definitiva, el creador de los dibujos animados es siempre el animador. Los trucos y los mecanismos de la animación cinematográfica han sido revolucionados, desde los tiempos de Gertie el Dinosaurio, y del Coronel Heeza Liar, pero es siempre un hombre con un lápiz en la mano el que ha de cumplir la misión de infundir la chispa de la vida en un film de dibujos animados. He aquí las cualidades de un buen animador, según Walt:

«Ante todo, debe saber dibujar bien. Un animador se expresa a través de las líneas. Si sus líneas no son exactas, su trabajo será confuso e impreciso. Para algunos el dibujo es un don de la naturaleza. Otros no tienen talento natural pero lo adquieren a fuerza de constancia, si quieren triunfar en este oficio. El animador debe tener también una percepción instintiva de los diversos caracteres. En nuestro ramo, el animador es un actor. Esto no significa que tenga que recitar él personalmente. Pero debe darles a los personajes que dibuja, el ritmo y aquellos pequeños toques que los hacen vivos y fascinadores.»

Tratando de buscar un denominador común, puede ayudarnos el estudio del grupo que Walt llama de los «nuevos viejos» Estos son Milt Kahl, Frank Thomas, Ward Kimball, Eric Larson, Ollie Johnston, Les Clark, Marc Davis, Woolie Reitherman y John Lounsbery. A veces son los «cinco viejos», cuando los otros cuatro se encargan de la dirección o de otros asuntos. Estos artistas dan un toque genial a los filmes disneyanos. En realidad no son viejos; todos entraron a formar parte del Estudio en el período de la gran expansión, entre el 30 y el 40.

A primera vista resaltan más sus divergencias que sus semejanzas. Proceden de todas las partes de la nación, y de los más variados ambientes. Algunos tenían una preparación artística muy rudimentaria, otros, en cambio, estaban bien preparados. Sus intereses particulares son muy divergentes. Davis tiene una rica colección de libros de arte y enseña en la Chouinard Art School de Los Angeles. Johnston es un apasionado del modelismo ferroviario. Thomas y Kimball son músicos en la Firehouse Five Plus Two, que es un conjunto de profesores de Jazz. Kahl alterna los dibujos animados con el ajedrez, la pesca, los automóviles deportivos. Larson escribe y recoge datos sobre el viejo Oeste.

Como veis, pues, no son artistas de torre de marfil, que se interesen solamente en su trabajo.

Se interesan en todo lo que significa vida: se interesan en cómo reacciona la gente, cómo se divierte, cómo camina, cómo gesticula, y en lo que le sucede. El vínculo que les une es un gusto ferviente por el humorismo y una gran admiración por las cosas bien hechas. Cosa extraña, no se tienen celos los unos a los otros. Comprenden perfectamente todo el trabajo bien hecho que es necesario en la animación, y a menudo se consultan para mejorar sus técnicas.

El mejor modo para juzgar el gusto y la habilidad de los animadores es mirar los ejemplos de su trabajo. Walt cita algunos de sus clásicos:

«Creo que «Los Tres Cerditos» son una de las mejores cosas que hemos hecho en los primeros tiempos. Fue en gran parte mérito personal de Fred Moore, que luego murió en un accidente automovilista. Fred era un artista por naturaleza; solamente había estudiado arte en las escuelas medias, pero sabía colocar en sus figuras el sello y la chispa de la personalidad. También hicimos muy bien la reina y la vieja bruja de «Blancanieves». Hasta entonces habíamos tratado siempre de hacer dibujos graciosos. «Blancanieves» demostró que también podíamos hacer con la misma

eficacia los dibujos del horror y de la emoción. En «Fantasía» había muchísimas cosas extraordinarias. «El Aprendiz de Brujo» es lo mejor que habíamos hecho jamás con el personaje de Ratoncito. Y la «Serie del Cascanueces» señaló un perfecto connubio entre la animación y los restantes efectos. También la escena de la metamorfosis de «La Cenicienta» me parece que se logró maravillosamente. Cuando su vestido andrajoso se transformaba en unas magníficas faldas blancas, era preciso exclamar: «Es en verdad una hermosa muchacha». Ciertas cosas de «Lilí y el Vagabundo» superan a todo lo que habíamos hecho hasta entonces. Merecen ser recordadas especialmente la escena del castor y la de la comida en el restorán italiano.»

Cada cual tiene sus escenas preferidas en las películas de Disney... Los personajes que tocan la Sinfonía de Guillermo Tell mientras son elevados en el aire, en *Mickey,s Band Concert* («Concierto de la Banda de Ratoncito»)... La extraordinaria máquina para calmar los lobos en *Three Little Wolves* («Tres Lobeznos»)... La gran parodia del ballet en la Danza de las Horas, en «Fantasía»... Los enanitos que se yerguen sobre la punta de los pies para bailar con Blancanieves... La escena del té, de «Alicia en el País de las Maravillas»... La primera lección de vuelo, en «Dumbo» El encuentro del capitán Garabato, en «Peter Pan»... El partido de tenis que la liebre juega consigo misma, en *The Turtoise and the Hare* («La Liebre y la Tortuga»)...

Son otros tantos ejemplos de correspondencia perfecta entre la idea, el ritmo y el gusto, correspondencia por la cual se enriquece y se perfecciona el arte de la animación.

Los "nueve ancianos", o sea, los animadores veteranos del Estudio Disney, vuelven a ver, en la sala de proyecciones, la animación de "La Bella Durmiente del Bosque". De derecha a izquierda, en primera fila, Ward Kimball, Frank Thomas, John Lounsbery; en segunda fila: Eric Larson, Marc Davis, Milt Kahl, Woolie Reitherman; en la última fila se ven Ollie Johnston y Les Clark.

La mesa de trabajo del animador. El animador dibuja los personajes (en rojo) sobre el fondo (azul) para determinar el montaje y las proporciones relativas. Consulta los figurines del personaje (arriba, en una cartulina) para guardar un estilo coherente. La hoja de trabajo (a la derecha) le indica cuántos fotogramas de película deberá contener la acción.

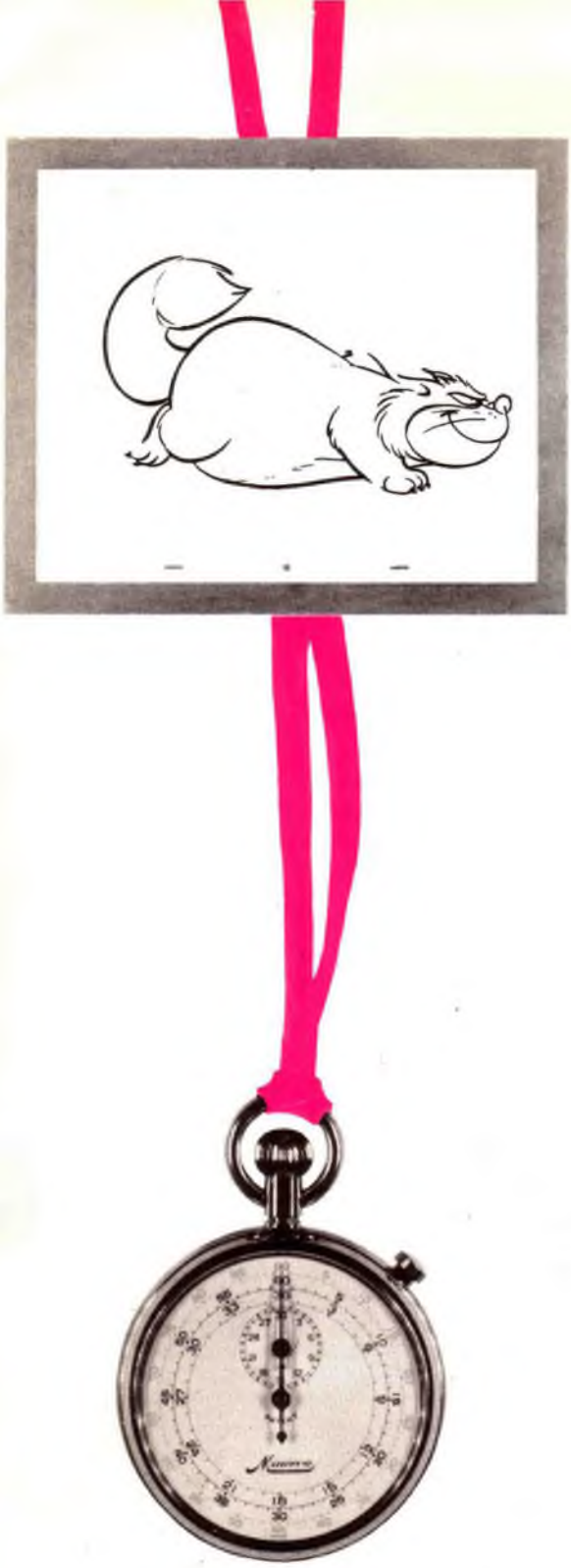
El animador en su trabajo

PARA un profano, una de las cosas más difíciles de comprender es el método de trabajo de un animador. La mayor parte de las personas únicamente logra pensar en los dibujos más destacados. ¿Cómo se puede crear y conservar el asunto de decenas y centenares de dibujos, para que puedan ser combinados en una secuencia y proyectados sobre una pantalla, de modo que parezcan vivos?

Ward Kimball, que ha hecho de animador durante veinte años y ha producido algunas de las creaciones más ingeniosas del Estudio, explica cómo se desarrolla el trabajo del animador. Cuando era animador supervisor (antes de pasar a director), Kimball colaboraba en el trabajo de proyectar los personajes, que es algo muy importante. El animador debería trabajar siempre en los personajes que le son simpáticos, que cree poder animar con facilidad.

Cuando se enfrenta con una secuencia, el animador estudia primeramente los *storyboards* junto con el director. Cualquier cambio importante en la acción debe decidirse en esta fase, antes que el animador comience a trabajar en la secuencia. Cuando está totalmente proyectada la acción, el director, el animador y el escenificador-jefe consultan sobre el mecanismo de la escena. ¿Cómo hay que descomponerla? ¿Cuándo convienen las panorámicas? ¿Cómo hay que hacer entrar y salir de campo a los personajes? En esta fase se resuelven estos y otros problemas. Al animador se le da una escenificación rudimentaria que le muestra la extensión del fondo, las dimensiones de los personajes y de los elementos escénicos, los extremos entre los cuales se mueven los personajes y además una hoja de trabajo que indica, fotograma por fotograma, la duración de la acción y del diálogo.

Los dibujos originales de la animación del pérfido y maligno gato Lucifer, tomado mientras avanza arrastrándose, en el film de "Cenicienta".



Imaginémosnos que el animador tenga ante sí una escena de «La Cenicienta», como le sucedió una vez a Kimball. La acción exige que el gato Lucifer atraviese la estancia con paso afelpado, se detenga ante un agujero, mire y meta una pata, intentando atrapar un ratoncito. Se pasa luego al interior del agujero, donde el ratoncito hace que se dispare una trampa sobre la pata del gato. El gato brinca por el aire y sale silenciosamente de la estancia.

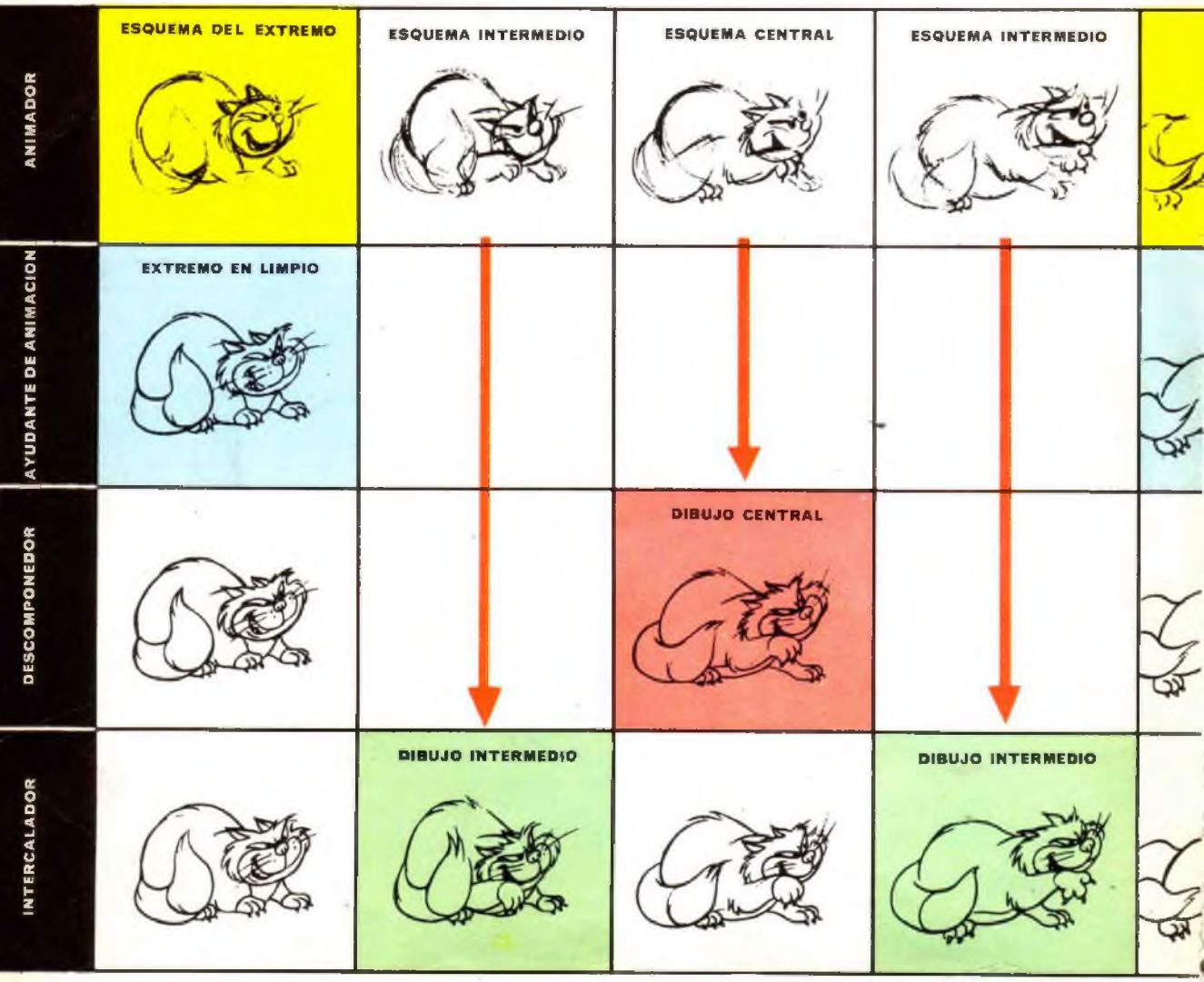
Ante todo, el animador ha de idear un paso de arrastre por el suelo. El animador recurre a un cronómetro o a un metrónomo para calcular de cuánto tiempo dispone para ejecutar este paso rastrero. ¿Dos segundos? Entonces, cuarenta y ocho fotogramas. Le parece una duración justa. Cronometra también la duración de cada uno de los pasos y llega a la fórmula de un paso cada seis fotogramas. Sabe que la pata derecha está en el suelo en el fotograma núm. 1, y la izquierda en el enfoque número 6, etc. Ahora comienza el dibujo.

Trabaja sobre un plano inclinado en ángulo de cuarenta y cinco grados. En el centro de este plano hay un ancho aro metálico que puede girar para mostrar el dibujo desde cualquier ángulo; dentro del aro hay un rectángulo de cristal iluminado por su parte inferior. Esto le permite al animador colocar uno o más dibujos sobre un mismo fondo, y ver cómo se combinarán en la pantalla. Dibuja sobre papel de grano medio, bastante delgado para ser semitransparente. En el fondo de la hoja hay dos agujeros oblongos y uno redondo, equidistantes. Corresponden a los ganchos que se encuentran en el plano, y que son iguales en todo el estudio, garantizando así que el dibujo del animador se encontrará siempre en la misma posición cuando sea pasado a tinta y a color, sobre celuloide, y luego colocado en la cámara de toma.

Para el trayecto de Lucifer, el animador hace de quince a veinte dibujos-clave, mostrando las patas en alto y en el suelo. Si la postura del cuerpo es la misma, puede limitarse a dibujar las patas, haciendo que el dibujo lo termine su ayudante.

Luego llega Lucifer delante del agujero. ¿Cuándo tiene que detenerse? El animador considera que la parada debe ser larga, por contraste con la rapidez con que se ha acercado el gato. La comicidad es mayor. Durante cuarenta centímetros de película Lucifer se quedará sentado, con el cuerpo contraído, girando los ojos amenazadoramente. Para esto podría ser suficiente un solo dibujo. Luego el gato baja la cabeza lentamente. El animador dibuja sólo los *extremos* de este movimiento. Después, con rápido movimiento, mete la pata en el agujero. En vez de pasar súbitamente al otro personaje, el animador puede dejar para más tarde la escena de los ratones, y proseguir con la reacción del gato ante la trampa. Para una acción tan rápida y violenta, tendrá que hacer un mayor número de dibujos porque hay que tener en cuenta muchos *extremos* del movimiento.

Animación: Trabajo de grupos



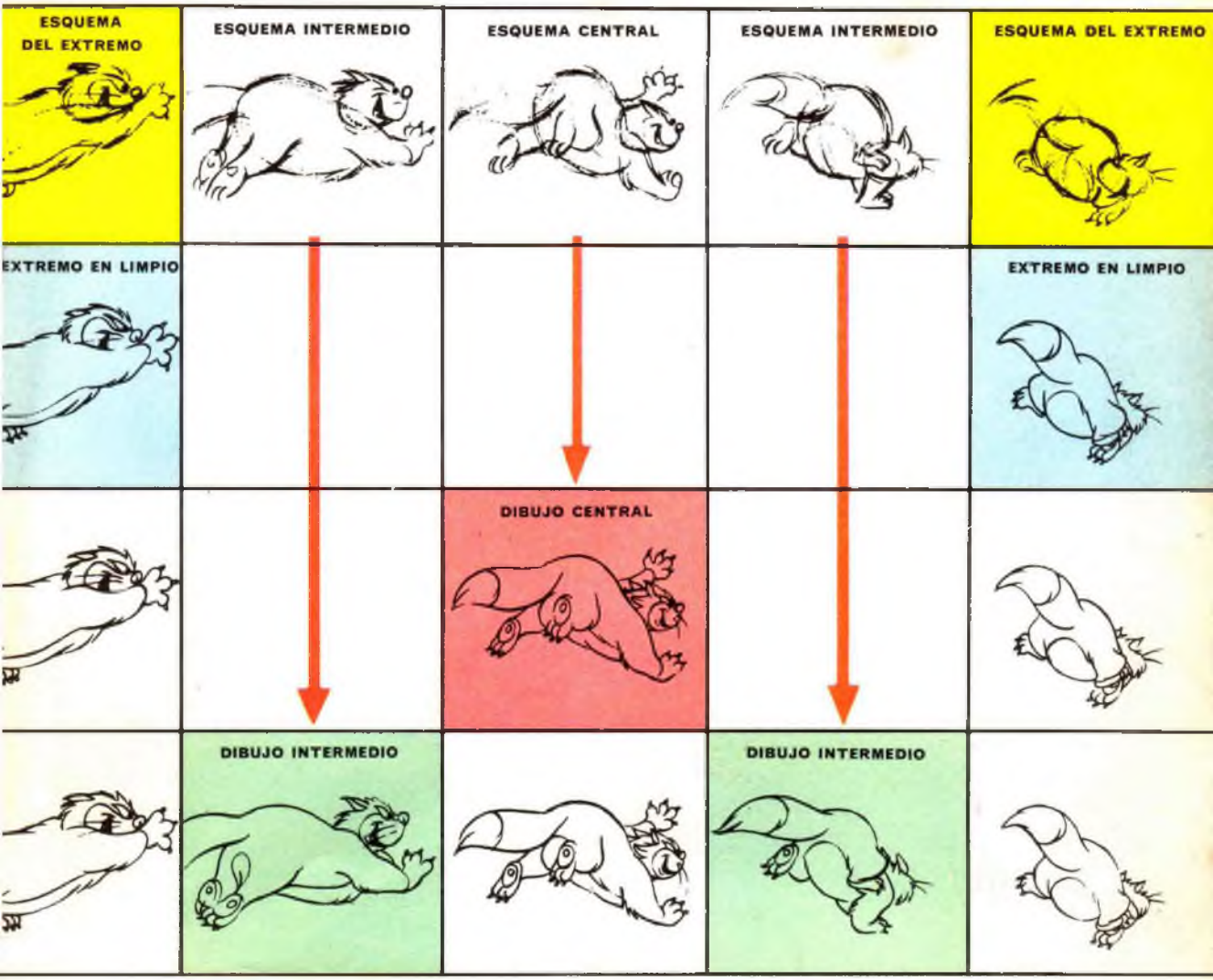
El animador trabaja generalmente con uno o varios dibujos sobre su mesa. Uno de sus gestos habituales es el de hojearlos continuamente para tener la impresión visual de cómo resultará la acción sobre la pantalla. Cuando el animador ha concluido su trabajo, pasa estos dibujos rudimentarios a su ayudante, que introducirá otros para completar la acción.

Estos primeros bocetos se fotografían y se ponen juntos en un rollo, de manera que el animador pueda repasarlos en la moviola y ver si hay cambios. El rollo es examinado luego en el «baño turco» por el director y por el jefe de producción, que pueden sugerir cualquier modificación. Si no es así, los dibujos se ponen a punto por el ayudante de animación, que les da a las líneas su forma definitiva. Es la fase del *clean-up* (de pasar a limpio).

El paso siguiente lo da el *breakdown man* (el descomponedor), un artista que crea los dibujos intermedios entre los extremos dibujados por el ayudante animador. Puede tratarse de uno o más dibujos, según la velocidad de la acción representada.

Finalmente, el *in-betweener* (el intercalador) rellena los huecos dejados por el *breakdown man*, completando los dieciséis fotogramas necesarios para cada pie de película.

Cuando el trabajo del animador está listo, pasa a la sección de tinta y color. Esta es la última etapa, tras la cual el trabajo se ha convertido en una parte minúscula de aquel cúmulo de ideas y de preparaciones necesarias para que un largometraje de dibujos animados se transforme en un espectáculo agradable.



Tomas de la realidad como ayuda para la animación

CUÁNTAS cosas son necesarias para animar a un piloto espacial sobre un caballo de madera? Entran muchísimas cosas, como ahora veréis:

«Uno de los mayores problemas, que teníamos que resolver cuando comenzamos «Blancanieves»—dice Walt—, fue el de animar a la protagonista. Era la primera vez que nos enfrentábamos con figuras humanas realistas, y fue un hueso duro de roer. Dar vida a los animales era empresa fácil. El público no tenía nociones demasiado precisas sobre el modo de moverse los animales; de modo que una imitación aproximada de los movimientos resultaba convincente. Con los seres humanos ya era otra cosa, puesto que todos saben cómo están de pie, cómo caminan y cómo mueven la cabeza. Si no hubiéramos logrado copiar exactamente los movimientos humanos, jamás hubiéramos hecho una película convincente. Así es que probamos a hacer unas tomas de actores de carne y hueso haciendo las cosas que luego deberían hacer las figuras animadas. El animador podría estudiarse el film y utilizarlo luego como modelo para sus dibujos.»

«En fin de cuentas el animador no podía pensar en todo. Incluso una acción sencilla, como levantarse de un sillón, tenía su importancia. En los viejos tiempos, la figura de un dibujo animado se habría enderezado sencillamente y se hubiese puesto en marcha. Pero no es así como se mueve la gente. Estudiando la película tomada de la realidad, el animador habría visto que la figura se dobla hacia adelante sobre la poltrona, apoya las manos sobre los brazos del sillón y se da a sí mismo un empujón para poner en pie. Lo importante es emplear la verdadera acción como modelo, no como muletas; emplearla de la misma manera en que un artista utiliza el modelo vivo. Cuando comenzamos a utilizar esto, algunos animadores trataron de copiar exactamente la acción de la realidad. Resultó un trabajo muy árido.»

«El hecho es que los seres humanos no pueden moverse con la libertad, con la gracia, o con la comicidad que nosotros podemos imprimir en las figuras animadas. Nuestra misión no es volver a copiar las acciones humanas. Podemos hacerlo mucho mejor, desde luego.»

Los jefes animadores de la Disney se valen de la acción verdadera—según los consejos de Walt—como una guía. Casi todos prefieren las escenas

La cámara de cine ejecuta el enfoque de un hombre a caballo.

Este servirá de guía a los animadores en su dibujo del movimiento.

Las tomas con actores sirven como punto de referencia a los animadores.

El boceto del animador seguirá todos los detalles del movimiento.

Dibujo del Príncipe Felipe en la película titulada "La Bella Durmiente".

El animador no copia la película sino que la emplea como referencia.

donde sea posible desbordar la fantasía sin preocuparse del realismo de las acciones humanas. Pero al acentuarse la tendencia realista en los largometrajes de cartones animados, la acción verdadera es frecuentemente necesaria como punto de referencia. Hay escenas en que la acción verdadera es virtualmente indispensable, como, por ejemplo, en el combate con el dragón de «La Bella Durmiente». Después de haber visto durante años los *westerns* (películas del Oeste), los espectadores conocen muy bien los movimientos de un caballo que se encabrita y derriba a su jinete, lo mismo que los movimientos del caballista. Observando el modo de moverse un actor sobre un caballo simulado, el animador puede meter en una escena todo el realismo que quiera.

John Lounsbery tuvo que hacer frente a otra escena muy difícil. Tenía que animar al príncipe que galopaba en el bosque sobre el caballo Sansón, acercándose y alejándose rápidamente del objetivo. Habrían sido necesarios largos cálculos de perspectiva todas las veces que las figuras pasaban del campo largo al primer plano y viceversa. Se resolvió el problema filmando a un actor que galopaba en un bosquecillo, en el Valle de San Fernando. Así, Lounsbery tuvo la imagen exacta del caballo y del jinete en toda la serie de posiciones.

En la acción tomada de la realidad es extremadamente difícil traducir la expresión de los personajes en primer plano. La oficina de contratos prueba decenas de actores para un solo papel, pero raramente hay uno que satisfaga plenamente al animador.

«Por muy valientes y buenos que sean, raramente los actores pueden darnos justamente lo que buscamos—observa Frank Thomas—. Se puede hablar largo y tendido con ellos, hacer que se compenetren con su papel, pero luego, cuando lo reciben, no suelen hacerlo como creíamos nosotros.»

Milt Kahl está de acuerdo: «El mejor uso que se puede hacer de las tomas de la realidad, es captar alguna idea: ciertos pequeños movimientos que posiblemente no se nos hubieran ocurrido. Tomemos, por ejemplo, una pareja de enamorados que baja corriendo por una escalera. La acción real nos muestra el movimiento de los brazos y de las piernas, los pliegues del vestido de la muchacha, el movimiento de la cabeza».

Para las escenas en que los movimientos son demasiado rápidos o demasiado complicados, se hacen ampliaciones de cada uno de los fotogramas, de modo que el animador pueda estudiarlos atentamente. Para las otras escenas hace pasar la película en la moviola de su oficina. Sea cual fuere el método de que se vale, siempre tiene la misión de interpretar una escena a su modo, con papel y lápiz.

Este es el único elemento de la animación que jamás podrá ser eliminado; no hay ningún recurso técnico que pueda permitir una solución diversa.

Arriba: los modelos vivientes recitan una escena de "La Bella Durmiente" que se toma y se emplea como referencia por los animadores, para dibujar la escena equivalente en los dibujos animados. Un film semejante permite a los animadores dibujar el movimiento con mayor realismo. A la izquierda: el caracterizador Hans Conreid en varias poses, en el papel del infame capitán Garabato en "Peter Pan". Los trazos del animador hechos sobre la fotografía indican cómo se sirve él de las expresiones del modelo para esbozar y caracterizar un personaje de dibujos animados.

La animación de la figura humana

Milt Kahl va deshojando dibujos para estudiar la acción, mientras anima una escena para la película de "La Bella Durmiente del Bosque".

TODAS las veces que un animador se quejaba del trabajo que le había sido asignado para «La Bella Durmiente del Bosque», Walt le replicaba: «Está bien. Encárgate del príncipe».

«Con esto les tapaba la boca—recuerda Walt—. Si hay algo verdaderamente difícil de animar, es el protagonista masculino. Es difícil hacerlo interesante sin que se parezca a Dick Tracy o a Buck Rogers.»

Todos los animadores están de acuerdo en este punto. Nos dice Ward Kimball: «En el campo de la fantasía estamos seguros. El ojo no tiene término de comparación. Pero cuanto más tratamos de imitar realísticamente la naturaleza, tanto más se van complicando las cosas. El público compara nuestros dibujos con la realidad. Cualquier falso movimiento es descubierto inmediatamente. La misión es todavía más ardua porque tenemos entre las manos un imperfecto instrumento de expresión. Nuestros dibujos son completados por otros artistas, y son otros de más allá los que los pasan a tinta y a color. Además de esta diversidad de manos, conviene no olvidar la deformación a que están sujetas las hojas de celuloide. Considerando todo esto es para maravillarse de que el trabajo resulte como resulta. Por lo demás, tenemos que enfrentarnos con un tipo de acción irreal». Las películas tomadas de la realidad pueden disfrutar también de las sutilezas del movimiento humano; los animadores de Disney, en cambio, tienen que expresarse por medio de movimientos muy bastos.

La recitación de los dibujos animados se parece más a aquella del viejo melodrama que a la moderna del cine y de la Televisión. Hay que expresar muchas cosas con gestos, y estos gestos han de tener el mismo significado en todo el mundo. (El Estudio tiene un catálogo de gestos que hay que evitar, porque tienen un significado feo en algunas naciones).

Los animadores se divierten y gozan particularmente con los personajes que no tienen una analogía exacta con los seres humanos.

«Más que nada me ha complacido trabajar en «Canción del Sur»—observa Milt Kahl—. Allí había tres personajes, todos claros y bien definidos: la zorra tirana, que siempre estaba hablando de proyectos malvados; el oso tonto, que la acompañaba y que, en realidad, tenía algo más de sentido común; y el conejo, un personaje simpático y aun fabulesco.»

También son relativamente fáciles las caricaturas. Los siete enanitos eran seres humanos, pero bastante alejados de la realidad para que los animadores pudieran expansionarse. Los viejos, los gordos, los flacos, los tontos, ¡éstos sí que son una golosina para un animador! ¡Pero, los héroes y las heroínas, qué sufrimiento!

Artistas del Estudio Disney estudian un cervato para aprender a interpretar realísticamente los animales en los dibujos animados. De izquierda a derecha: Cliff Nordberg, Bob Carlson, George Kreisl, Harvey Tombs y Jerry Hathcock. Se estudian también películas de animales.

Los diseñadores van a la escuela

ENTRE los años 30 y 40, los dibujantes, que habían pasado una buena parte de su vida dibujando el gato Félix, el conejo Oswaldo y el Ratoncito, se encontraron de repente con que tenían que ¡copiar desnudos! Esto formaba parte del programa de Walt para elevar la calidad de los dibujos animados. Walt nos dice:

«Para llevar a cabo los planes que me bullían en la mente, necesitaba mejores artistas. Un dibujante de cartones animados conoce los trucos y los atajos para ir más aprisa. Su trabajo podía ser cómico, pero no convincente. Los dibujantes de cartones animados debían aprender arte. Y, por lo tanto, los envié a la escuela. Algunos se rebelaron y no quisieron saber nada de esto; casi todos ellos se quedaron en la calle a medida que progresaba el Estudio. Pero los dirigentes del Estudio actual son en gran parte aquellos que pasaron por la escuela Disney.»

En la época en que escaseaba el dinero, Walt envió a sus animadores a las clases nocturnas de la Chouinard Art School de Los Angeles. Las lecciones eran a cargo del Estudio. Inmediatamente se organizó allí una escuela de arte, dirigida por el profesor Don Graham. Los animadores estudiaron la anatomía en las clases de desnudismo y tomaron lecciones de psicología del color, y análisis de la acción. Pudieron escuchar conferencias de hombres como Frank Lloyd Wright y Alexander Woolcott. Se sentaron en el «baño turco» con Walt y Graham, que analizaban el trabajo de los animadores. Aprendieron cómo salta una pelota, y cómo se divide una gota de agua que cae, y estudiaron a fondo la estructura de los animales.

Dice Ub Iwerks: «Nosotros, los primeros animadores, no éramos verdaderos artistas. Sabíamos cómo había que hacer mover las figuras cuando éstas tenían que pasar rápidamente delan-

te de los ojos en el desarrollo de una película. Eramos diestros y hábiles para la parte cómica: sabíamos sacar partido de todas las antiguas ocurrencias e inventar una nueva a cada momento. Después de la llegada del sonoro éramos lo suficientemente hábiles para dibujar una serie de acciones siguiendo un plan preestablecido y sabíamos realzar los personajes. Pero no éramos artistas».

Aprendieron. Aprendieron a refinar sus dibujos de modo que los personajes fueran menos redondos y menos imaginarios, haciéndolos más angulosos y reales. Una de las cosas en las que Walt insistió más fue en la necesidad de mejorar el movimiento. Espoleó a los animadores para que no pensasen sólo en el dibujo que tenían delante de sí en la mesa de trabajo, sino en todos los dibujos precedentes y subsiguientes. La animación no consistía en una serie de poses, sino en el desarrollo de una acción.

Se estudiaron toda clase de movimientos humanos y animales. Rico LeBrun, experto en anatomía animal, enseñó a los animadores haciendo que trajesen a la clase ciervos, opossum y, finalmente, hasta mofetas. Y es que era necesario estudiar los animales en su ambiente natural, en libertad; se rodaron metros y metros de película en los bosques y en los parques nacionales. De aquí partió para Walt el proyecto de la serie «Maravillas de la Naturaleza».

Durante la guerra, cuando también el Estudio contribuyó al esfuerzo bélico, no pudo continuar la escuela de arte. Después de la guerra se estableció el Laboratorio de la Animación para los jóvenes de talento. Frecuentan una vez a la semana las clases nocturnas, en las que enseñan los veteranos del Estudio. Se discuten todos los aspectos del trabajo de un dibujo animado, y se proyectan ejemplos de los clásicos de la animación.

La escuela Disney sirvió a una noble finalidad. Casi todos los principales animadores del Estudio se han formado en esta escuela. Han contribuido a llevar la animación hasta un plano de arte auténtico.

Don Graham, profesor de arte, da lecciones a un grupo de artistas disneyanos sobre las proporciones del cuerpo humano. Graham ha colaborado estrechamente con el Estudio durante muchos años, organizando cursos de arte para los jóvenes que aspiran a convertirse en animadores.

Lo que debe saber el animador principiante

TODOS los años, artistas jóvenes de todos los Estados Unidos y de muchos países extranjeros llaman a la puerta del Estudio Disney para pedir trabajo. Algunos quedan admitidos, porque los nuevos talentos son esenciales en el arte de la animación.

¿Qué busca el Estudio? Artistas que estén en condiciones de ofrecer dibujos sugestivos tomados de la realidad, bosquejos fantásticos a lápiz, figurines de moda e incluso viñetas cómicas. Los paisajes son menos importantes, porque los animadores se ocupan de las cosas en movimiento. Tampoco tienen importancia el color ni el sombreado, porque los animadores dibujan linealmente en blanco y negro.

He aquí los requisitos que el Estudio espera encontrar en estos aspirantes:

1.º Buena mano para el dibujo, porque el requisito fundamental de un animador es precisamente la capacidad para dibujar.

2.º Una producción fecunda: es preciso dibujar con facilidad.

3.º Aptitud para la perfección técnica: es preciso saber cuidar los detalles.

4.º Sentido de la caricatura: esto es la esencia de la animación.

5.º Capacidad discriminativa: el gusto es importantísimo.

Ordinariamente, se requieren por lo menos diez años para llegar al puesto de animador-jefe. Algunos hacen carrera más aprisa. Otros no la hacen jamás. Pero aun aquellos que han llegado a la cumbre no pierden nunca el deseo de continuar avanzando en su medio de expresión.

Por ejemplo, Frank Thomas tiene pegados al borde de su mesa de trabajos algunos de los dibujos de Fred Moore para «Los Tres Cerditos». ¿Por qué?

«Porque me gusta mirarlos de vez en cuando y recordar la naturaleza esencial de la animación —explica él—. Los cerditos son ejemplos de aquella extremada sencillez de dibujo que es la meta hacia la cual debemos tender siempre». Fred Moore tenía al lado de su banco de trabajo una inscripción: ATRACCION. Era la meta hacia la cual miraba siempre. Nada importa que una figura animada sea linda, graciosa o divertida; si no atrae es una figura deficiente. «La atracción es una de las muchas cosas en que debe pensar un animador», observa Thomas.

Paul Harley, el supervisor de animación Ken Peterson, Andy Engman y Marc Davis examinan las pruebas de un aspirante a animador.

A veces, para no olvidarlo, hace una relación de otros requisitos. Por ejemplo:

1.º ¿Es este el modo más interesante de traducir una determinada escena? ¿La gente la mirará con agrado y verdadero placer?

2.º ¿Es este el modo más divertido de representar la escena?

3.º ¿Estás compenetrado con el personaje? ¿Le haces hacer algo que ningún otro personaje podría hacer?

4.º ¿Caracterizas bien el personaje? ¿Hay algún otro modo más interesante de interpretarlo?

5.º ¿Es esta la manera más sencilla que tenemos para anunciar la idea? ¿Has simplificado la idea hasta el punto de que no haya otra manera de expresarla?

6.º ¿Y cómo has montado la escena? ¿Sabes expresar verdaderamente aquello que deseas comunicar al público?

7.º La acción principal, ¿hace resaltar las acciones secundarias, tales como expresiones, gestos, etc.? Si están en conflicto, ni la una ni la otra serán eficaces.

8.º ¿Presentas tus ideas según las mejores posibilidades ofrecidas por tu medio expresivo? Recuerda que tus dibujos serán copiados por tres o cuatro manos diferentes antes de llegar a la pantalla. ¿Podrán conservar el espíritu del original?

9.º ¿Hay en tus dibujos una claridad bidimensional?

10.º ¿Tienen profundidad tus figuras? ¿Están en perspectiva? ¿Entonan con el fondo?

11.º ¿Tienes un dibujo cuadrimensional? Recuerda que todo dibujo representa una figura en acción.

Este último elemento es frecuentemente el más difícil de comprender, tanto para el animador joven como para el profano. En efecto, en la animación no se hacen dibujos de cornisas; se dibujan figuras en movimiento. Por eso la animación es la más efímera de todas las artes.

Animación de los efectos: Rayos y terremotos a la medida

UNA gota de lluvia se balancea a lo largo de una hoja y cae en una pila... Una gruesa gleba de tierra estalla en el aire con estruendo... El zig-zag de un rayo serpentea sobre una llanura tras los montes... Un árbol incendiado se desploma...

Ciertas escenas de dibujos animados son dadas por descontadas por los espectadores, como si formasen necesariamente parte de la magia del medio expresivo. Pocos se detienen a reflexionar sobre la inteligencia, la habilidad y la fantasía que se necesitan para crear efectos de esta clase. Los prodigios de Merlín no son nada en comparación con las maravillas que saben producir los animadores.

Walt instituyó la sección de animación de los efectos poco después de 1930, cuando comprendió que debía afinar sus instrumentos para poder contar las historias que le bullían en el cerebro. Un lápiz que corriera sobre el papel no era suficiente para hacerlo todo. Muchas cosas—tanto una gota de agua, como un cataclismo telúrico—requerían una técnica especial.

Los investigadores del Estudio Disney se pusieron al trabajo. Hicieron experimentos con celuloide de color, objetivos desenfocados, tomas a través de vidrios helados u ondulados, etc. Muchos de sus descubrimientos eran sencillos. Todos tendían hacia una forma de narración más verosímil y más apasionada con respecto a los dibujos animados.

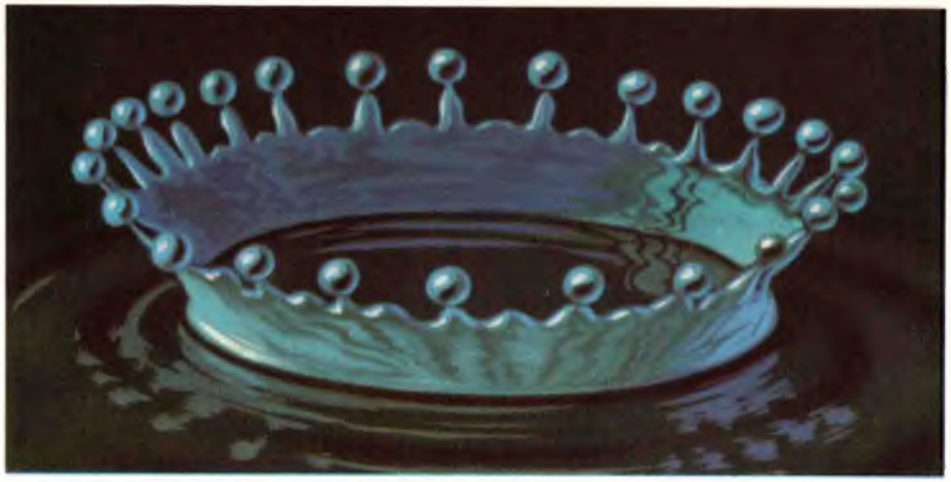
El desarrollo de la *cámara multiplano* marcó un gran paso adelante para la animación de los efectos. Muchos efectos se pueden conseguir sólo cuando una capa de celuloide puede aislarse del resto de la acción o del fondo.

El terreno de prueba para los descubrimientos hechos en el campo de los efectos, fue «El Viejo Molino» (1935). ¡Esto constituyó verdaderamente un reto! La trama se destacaba completamente de los anteriores dibujos animados cómicos, y casi no era trama.

Se trataba, simplemente, de un molino abandonado, habitado por varios ratones, aves, murciélagos y un búho. Se desencadena una tormenta que amenaza con destruirlo, pero luego amaina el temporal, dejándolo maltrecho, pero salvo.

No había bromas, chistes o complicaciones de trama, no había ni siquiera un personaje central. Pero desde el punto de vista pictórico había una cosa sorprendente. Los animadores de los efectos habían metido dentro todos sus recursos: rayos, lluvia, olas, nubes, rayos de sol, resplandores de lucecitas, etc. Era un dibujo animado tan bien logrado que obtuvo el premio de la Academia de aquel año.

«El Viejo Molino» le dio a Walt la certeza de que la industria de los dibujos animados estaba



Este fotograma de un dibujo animado muestra el complicado dibujo necesario para representar una simple gota de agua en una pila. El efecto se logró estudiando el fenómeno real con cámara lenta.

La tempestad de nieve, efecto ideado para "Bambi".

Efecto de una plantita que brilla en una escena de "Fantasía".

ya madura para un largometraje. La eficacia de «Blancanieves» fue debida en parte al éxito de los efectos: el resplandor de las joyas de la mina, la horrible preparación del cocimiento de la bruja, las pompas de jabón en la escena del lavado, y otros usos fantásticos de los medios expresivos.

Los efectos alcanzaron su punto culminante con «Fantasía». Esta era, virtualmente, una película toda de efectos. Fue el triunfo de la imaginación y de la técnica, que produjo una infinidad de impresiones visivas.

Los animadores de los efectos son hombres extraordinarios. Están sentados en sus mesas de dibujo, rodeados de fotografías de explosiones atómicas, rayos, escapes de gas y otras escenas violentas. A menudo, mientras miran, con gesto ausente, a lo lejos, a través de la ventana, sueñan con nuevas maneras de efectuar prodigios.

«Nuestra misión es presentar las cosas de modo irreal, para que se parezcan a las reales—observa Dan MacManus—. Si uno dibujase una gran columna de fuego tal como realmente es, no parecería verdadera. Hemos de crearla tal como el ojo supone que deba ser.»

Hay que hacer observar que el relámpago no es convincente si se dibuja tal como resulta de la fotografía. Pero exagerando el trazado y rellenando la pantalla de fotogramas blancos intermitentes, el animador de los efectos hace que su relámpago sea mucho más impresionante que el de la naturaleza.

Para «Una Noche en el Monte Pelado» en «Fantasía», se le dio a MacManus la orden de crear las formas de las llamas que los diablos gobernaban con la mano. «Ha de dar la impresión de que son formas femeninas—le dijeron—. Pero si se parecen a mujeres, no va bien. Y si no

se parecen a mujeres tampoco va bien». La solución de MacManus fue animar el fuego, que parecía que iba a tomar una forma de mujer, pero se descomponía antes de que ésta llegara a formarse.

El veterano Josh Meador se sintió muy atraído hacia la sección de efectos desde el comienzo de su carrera artística en la Disney.

Entre las misiones que le asignaron estaba la de hacer ver en «La Feria de la Primavera» cómo se rompen y se fragmentan las burbujas de cieno. Era difícil conseguir una animación convincente de esos fenómenos, y por eso recurrió a la acción de verdad. Se colocó en un lebrillo una mezcla gomosa de papillas de avena, barro y heces de café, y con unos tubos llenos de aire se producían las burbujas; la acción fue tomada por máquinas de alta velocidad. Cada uno de estos fotogramas fue tratado sobre el celuloide y coloreado en rojo sobre un fondo amarillo; se añadió la animación para crear otros esquemas de salpicaduras y acentuar la acción, y, finalmente, fue fotografiado todo contra los fondos, controlando la intensidad de la luz. Y de este modo, el público tuvo, durante unos momentos fugaces, la visión en la pantalla de una réplica convincente de las primeras convulsiones de la superficie terrestre.

Meador preparó uno de los efectos más hábiles y más deliciosos que se hayan visto jamás en toda la historia de los largometrajes animados: las pompas de jabón, de «Cenicienta». Meador había obtenido ya en «Blancanieves» unas pompas convincentes de jabón, habiendo fotografiado algunas en su casa con una cámara de toma de 8 mm. Para «Cenicienta» las pompas fueron coloreadas con tintas neutras y fotografiadas con un disco multicolor en el objetivo, de modo que cambiasen continuamente de color. Mientras entraban y salían de campo, la imagen de Cenicienta en proporciones reducidas quedaba proyectada sobre ellas. En la pantalla llegaban a aparecer hasta siete burbujas cada vez. La escena requirió el trabajo de siete fotógrafos durante tres días, mientras que en la pantalla sólo duraba un minuto.

También se recurrió a la sección de efectos para ciertos trabajos de trámite ordinario, pero que son importantes. Cinco artistas fueron encargados sólo de pintar detalles de los bordados de la chaqueta de Pinocho. Porque de lo contrario ésta hubiera aparecido distinta en las diversas partes de la película.

Un grupo especial de siete personas tuvo la misión de diseñar los cuernos del ciervo en «Bambi». No era fácil hacer que se movieran los cuernos teniéndolos siempre en perspectiva. En manos de técnicos menos expertos, los cuernos habrían podido oscilar.

¿Y la lluvia que se ve en los dibujos animados? A veces es realmente agua. Para ciertas escenas se emplea con la cámara lenta una toma de lluvia, y para crear la profundidad dos rociadas de agua, fotografiadas sobre fondo negro, se imprimen sobre la película tomada de la realidad: el resultado es perfecto. Lo mismo sucede con la nieve. Frecuentemente, se trata de copos de maíz pintados de blanco y fotografiados contra un fondo negro.

Josh Meador observa las burbujas en un lebrillo antes de crear los efectos de lava en la secuencia de la "Feria de la Primavera".

La animación reducida: ¿Un arte nuevo?

En una era comercial como la nuestra, les gustan a los telespectadores los personajes estilizados e impasibles que pasan por la pantalla en los intervalos del programa, presentando el consejo breve y discreto de favorecer a ciertas firmas automovilísticas y a ciertas cadenas bancarias.

Los espectadores cinematográficos, lo mismo si son refinados como si no, se han entusiasmado con las narraciones intempestivas de Gerald McBoing-Bong y del miope Mister Magoo, que sobrenadan en un universo embrujado con sólo dos dimensiones. Estos dibujos animados han sido aclamados como una nueva y deliciosa aplicación del medio expresivo al cual pertenecen. Deliciosos, lo son frecuentemente, e incluso eficaces, pero no nuevos.

Los originalísimos *shorts* para la publicidad televisiva, y los dibujos animados UPA, son ejemplos de un empleo moderno de la técnica que se llama «Animación limitada». Es un truco utilizado desde los comienzos de la animación pero que sólo recientemente ha sido explotado con fantasía en todas sus mejores posibilidades.

Nació de un feliz connubio de la expresividad con la economía. El coste de la animación estaba subiendo tan vertiginosamente que el futuro de los dibujos animados aparecía seriamente amenazado. Los exponentes de esta industria no podían esperar conseguir una utilidad de los cortometrajes animados, si el coste de la producción se mantenía tan elevado.

Si cada fotograma de película tenía que ser minuciosamente dibujado, no había otra salida. Era preciso encontrar un atajo. Y se encontró efectivamente en la animación limitada.

Un personaje con una cabeza enorme se mueve a través de la pantalla. Su cara vista de perfil no

A la izquierda: los extremos de una acción muestran cómo la animación limitada sirve para conseguir los efectos cómicos en el cortometraje "Toot, Whistle, Plunk and Boom" (Instrumentos musicales). La cuerda rota, acompañada de un sonido nasal, hacía reír a los espectadores. Los efectos estilizados de la animación limitada permiten un tratamiento original del antiguo astrónomo que estudia las estrellas en el film científico "Mars and Beyond" (Marte y más allá). Únicamente se mueven las partes esenciales.

El director Ward Kimball (sentado a la derecha) consulta con Ken O'Connor y Jack Boyd sobre el empleo de la animación limitada para una secuencia sobre un proyectil "missile" en el film científico "Marte y más allá".

El empleo de la animación limitada para un efecto cómico lo tenemos en esta escena del cortometraje "Toot, Whistle, Plunk and Boom", donde sólo se mueven los pies de los caballos y los gallardetes rojos.

cambia de expresión. El cuerpo, que no disimula su bidimensionalidad, cumple rigurosamente su cometido, remolcado por la cabeza. La única acción está en las piernas, que dan pasos rápidos. El personaje se detiene para hablar. El cuerpo queda inmóvil e igualmente el rostro, excepto el movimiento de los labios. Es evidente el ahorro que se logra con una escena así producida. Pero con colores audaces, con fondos fantásticos, un buen diálogo y buenos efectos, puede llegar a ser muy divertida.

Ward Kimball empleó esta técnica en un cortometraje que el Estudio hizo en tiempo de guerra para estimular a los ciudadanos a pagar sus tributos. En una cierta escena, el Patito, vestido como un petimetre de campaña, estaba en una esquina viendo pasar a las muchachas. Kimball pensó que sería gracioso tener el cuerpo del Patito completamente inmóvil, haciendo que solamente girase los ojos y agitara una mano con un llavero. Kimball utilizó también la animación limitada, con mucho éxito, en dibujos animados de la postguerra, y en los programas televisivos de Disneylandia. *Toot, Whistle, Plunk and Boom*, que consiguieron el premio de la Academia, fue un ejemplo clásico de cómo un asunto académico —el origen de los instrumentos musicales— puede ser presentado de manera sumamente caprichosa y divertida.

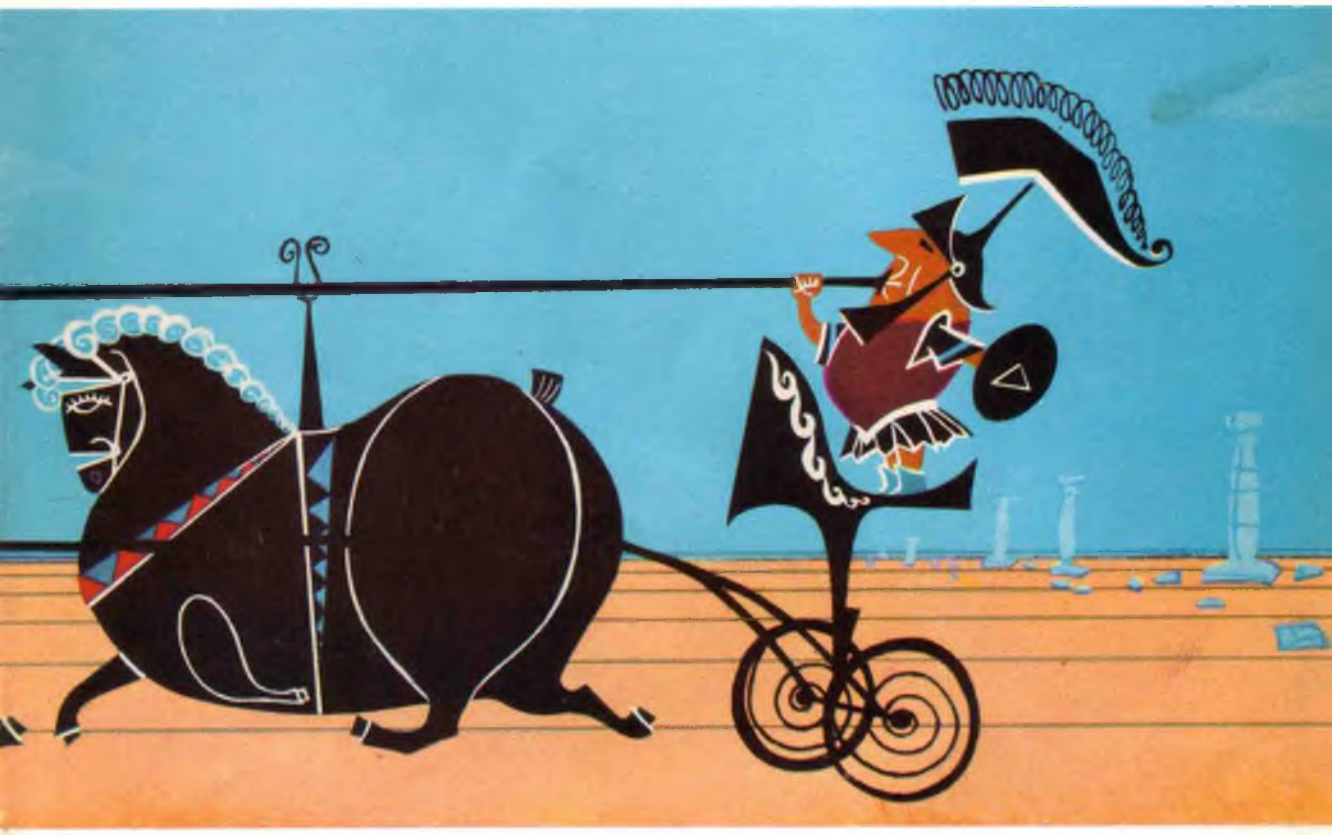
La animación limitada ha sido muy útil en las teletransmisiones de Disneylandia, especialmente cuando se trataba de presentar un asunto técnico. Películas como *Man and Space* («El hombre y el espacio»), *Man and the Moon* («El hombre y la Luna») han sido alegradas con una presentación hábil y vivaracha.

La ilustración de los diagramas ha sido también facilitada por la animación limitada. Imaginemos que hay que presentar la sección de una máquina; para hacer ver cómo funciona, se inserta una flecha en la máquina. Animándola se tendría como un temblequeo, mientras que pintándola sobre celuloide se hace mover ésta sobre el fondo, volviendo a colocar la flecha en su posición cuando sea necesario.

El Estudio ha hecho mucho empleo de la animación limitada en *Baby Weems* y *Victory through Air Power* («Victoria mediante la Fuerza Aérea»).

En todo sistema de animación limitada se mueve sólo un celuloide, no los dibujos sobre una serie de celuloides. Desplazando el celuloide sobre el fondo—con un mínimo de animación si es necesario—se obtiene el efecto del movimiento.

El bajo coste de semejantes procedimientos hace que sea muy práctica la animación limitada para la publicidad televisiva y para otros fines en el sector audiovisivo.



Si podemos, ¡es que debemos!

PARA hacer un largometraje de dibujos animados es preciso combinar una infinidad de elementos.

En las primeras proyecciones experimentales de «La Bella Durmiente del Bosque» se observó que el salvamento del príncipe por parte de las hadas no resultaba bastante claro. Ellas descubrieron el birrete del príncipe en su cabaña, imaginaron que la Maléfica lo había raptado y se dirigieron hacia su cubil.

«Creo que se puede mejorar la escena, alargándola un poco—dijo Walt—. No solamente se comprenderá mejor lo que sucede, sino que aún se podrá acentuar la caracterización.»

Escribió luego los compases de diálogo, que fueron grabados por las tres actrices a las que se les había asignado la parte de las hadas. Ollie Johnston se encargó del trabajo de animar la complicada secuencia.

Primeramente escuchó la grabación del diálogo. Las frases eran bastante rápidas y provocadoras, y por eso alargó los intervalos entre una y otra, para tener la posibilidad de intercalar algún gesto o alguna expresión pensativa. Subdividió la secuencia en cinco encuadres:

1.º Las tres juntas. Recogen el birrete y dicen al mismo tiempo: «La Maléfica». Intercambian miradas de horror.

2.º Serenela. Emocionada como una chiquilla, exclama: «¡Ha raptado al príncipe Felipe!»

3.º Flora. Se acerca a Serenela y le dice: «¡La montaña prohibida!» Mira hacia el infinito, pensativa.

4.º Flora y Fauna. Flora continúa mirando al infinito. Fauna extiende las manos hacia adelante, exclamando: «¡Pero nosotras no podemos irnos!» Flora inclina la cabeza, y se acaricia la barbilla, inmersa en sus reflexiones.

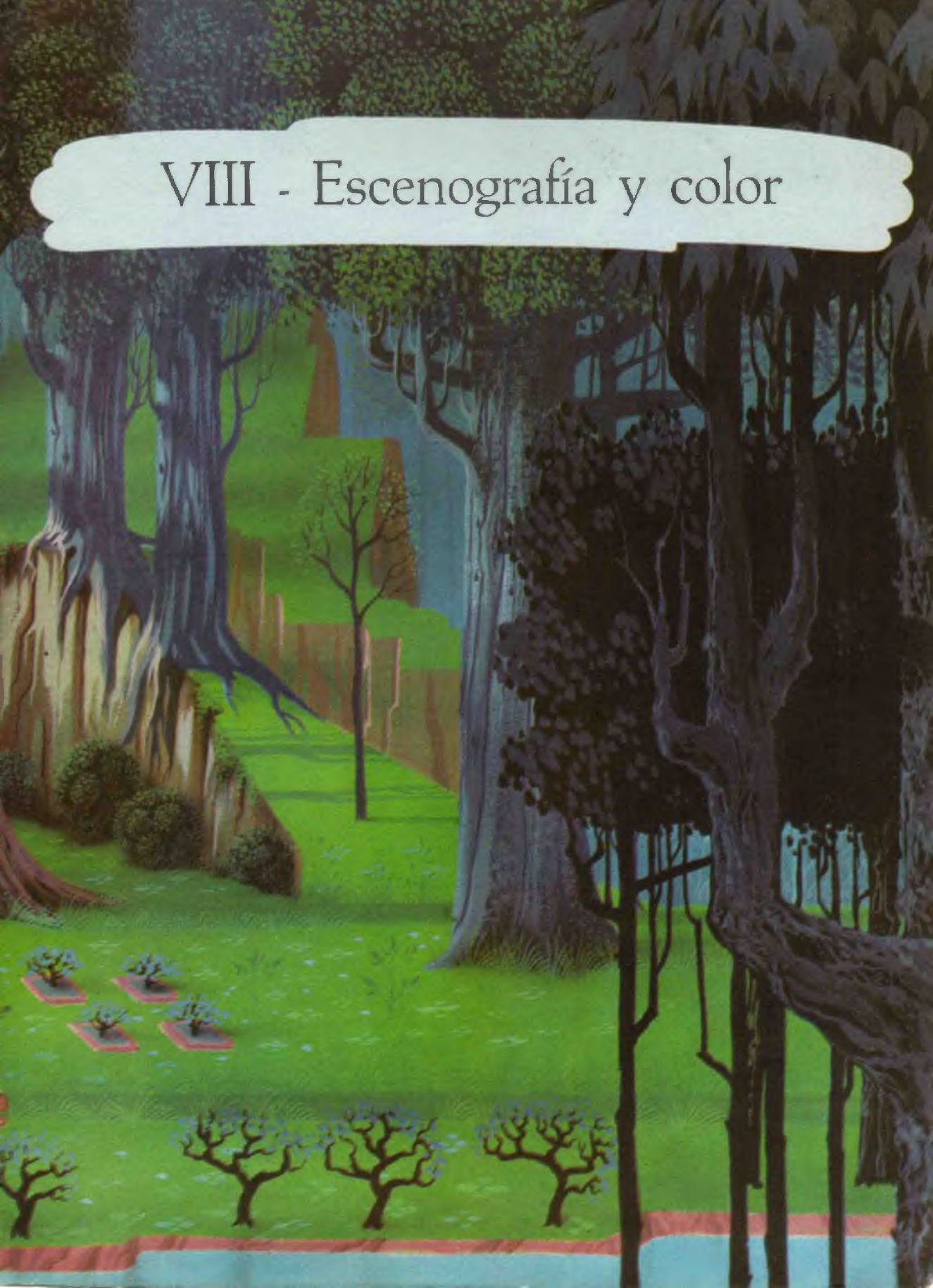
5.º Flora. Se rehace con decisión: «¡Pero sí que podemos, y si podemos, debemos!» Se vuelve para mirar el objetivo.

La secuencia duraba unos diez metros, apenas veinte segundos de proyección. Dado que la acción era relativamente sencilla, Johnston logró terminarla en tres semanas. Presentó ciento sesenta dibujos, y se saltó «algunos otros centenares». Casi un tercio de los dibujos que figuran en esta secuencia son de su propia mano.

De este modo quedó agregado otro trozo a aquella vasta y compleja obra de arte, a aquel gran mosaico que llegaría a ser «La Bella Durmiente del Bosque».

Una escena clave de "La Bella Durmiente" es aquella en que las hadas, Flora, Fauna y Serenela, descubren que el Príncipe Felipe ha sido raptado por la Maléfica. La escena se repitió, por consejo de Walt, para intensificar el efecto dramático y realzar la personalidad de las hadas, lo mismo que los diferentes aspectos de su carácter.

VIII - Escenografía y color



Al Dempster, Dick Anthony, Ralph Hulett y Eyvind Earle estudian el celuloide para determinar los colores del fondo.

setos y las vallas, las rocas, la línea del horizonte, todo es horizontal. Sólo un estilo intelectualístico ama las líneas oblicuas.»

Eyvind es pequeño, con los cabellos cortos. Hace poco, relativamente, que ha llegado al Estudio Disney, pero no por culpa suya. Dice que entre los dieciocho y los veintiún años se presentó casi todas las semanas en el viejo Estudio Disney, en Hyperion Avenue, a pedir trabajo, pero que siempre fue rechazado. Entonces se marchó a Nueva York, donde estuvo once años y ganó mucho dinero dedicándose a un arte comercial: retratos, tarjetas de natalicio y otras cosas.

Habiendo vuelto nuevamente a California, otra vez pidió trabajo en la Disney, en 1951. Esta vez fue aceptado como escenógrafo. Rápidamente hizo carrera y se le concedió el encargo de preparar los fondos para «La Bella Durmiente del Bosque». Ningún otro largometraje animado había sido jamás tan cuidado bajo el aspecto escenográfico.

Preludio: El hombre al que le gustan los árboles cuadrados

EYVIND Earle está pintando un árbol para uno de los fondos de «La Bella Durmiente del Bosque». Le gustan los árboles: especialmente los viejos, llenos de cortezas por el transcurso del tiempo. Dice: «Cuanto más cortezas y más nudos tienen, tanto más me agradan».

En sus árboles hay algo que impresiona; no se trata sólo de troncos, con sus fascinantes detalles, sino de todo el bosquecillo en el que hay gracia y ritmo. Eyvind dibuja árboles uniformes, con la copa aplanada, todos distintos de los árboles que conocemos. Y, no obstante, parecen verdaderos.

Eyvind explica: «Me gusta hacer los árboles cuadrados porque esto exige una técnica primitiva, que da estilo a lo pintado. Mirad, todas las pinturas primitivas están compuestas de líneas horizontales y verticales. Sólo cuando el arte se intelectualiza, aparecen las diagonales y las curvas».

Indica las pinturas de fondo que cubren las paredes de su oficina y de la antesala. Estos fondos representan, con gran riqueza de detalles, densos bosques, llanuras soleadas, castillos medievales. «Los árboles son cuadrados y todo corresponde a un esquema horizontal—dice Eyvind—. Los

«Primeramente busqué las mejores soluciones anteriores al Renacimiento—explica Eyvind—. Estudié el arte francés, alemán, flamenco e italiano de este período, y especialmente a Albrecht Dürer, Pieter Brueghel y Huybrecht Van Eyck, y también a Botticelli. Sí, ciertamente, los hermosos cuadros de Botticelli han influido decididamente en mi pintura. De allí escapé por la tangente, como se suele decir, hacia el arte persa y japonés. Las antiguas estampas del Japón me fueron preciosas, porque los japoneses han sido los más grandes artistas del mundo en conseguir detalles de hojas, flores y árboles.»

Earle añade que el estilo primitivo lo enfoca todo perfectamente.

«Creo que esto es muy importante—dice—. Como sabéis, en los filmes normales el objetivo enfoca una figura y el fondo queda desenfocado. En cambio, en la vida real vemos las cosas de otro modo. Si me miráis a la cara y un momento después miráis una montaña detrás de mí, tanto mi cara como la montaña están en foco. Así sucede en «La Bella Durmiente del Bosque». Todo está enfocado, desde el primer plano al infinito. La pantalla adquiere una mayor profundidad. Creo que esto es algo muy importante para el Tecnirama. Con la pantalla panorámica, raramente se tiene un primer plano que llene toda la pantalla. Cuando el primer plano ocupe solamente una parte de la pantalla, se debería poder distinguir también el paisaje nítidamente.»

Eyvind ha hecho decenas de fondos detalladísimos. Algunos miden cinco metros de largo, y generalmente para acabar uno se requieren dos días. Pinta al temple, porque al óleo aparecerían demasiado brillantes bajo la máquina, y además se pegarían al celuloide. Trabaja en un estudio soleado, en una mesa gigantesca, mientras una radio a su lado transmite música clásica. Eyvind parece impaciente por continuar su trabajo y al visitante eventual se le recomienda que no le entretenga mucho: su tiempo es precioso.

Los colores brillantes dan el tono a una escena egipcia en "Toot, Whistle, Plunk and Boom".

Los azules fríos de la secuencia de las cavernas crean, en el mismo film, una atmósfera prehistórica.

Importancia de los fondos

AUNQUE hablemos de los escenógrafos en el último capítulo del libro sobre la animación, el escenógrafo no es ciertamente la última rueda del carro. La lógica exige que se hable aquí de los fondos, porque en el proceso de producción vienen detrás de la animación.

Pero el escenógrafo está presente desde las primeras fases del trabajo, e incluso puede tener una parte determinante en la creación de un largometraje de dibujos animados. Y así ha sucedido en el caso de Eyvind Earle, cuyos fondos sugestivos han dado tono a toda la producción de «La Bella Durmiente del Bosque». Análogamente, la conocida ilustradora Mary Blair contribuyó a orientar, desde sus primeras fases, las películas «Alicia en el País de las Maravillas», «Saludos, amigos», «Johnny Appleseed», «Canción del Sur», «Invierno» y otros filmes disneyanos. En estos casos el escenógrafo es también un estilista. Pero en ambos aspectos él desempeña una de las funciones más importantes en la producción de la película.

El escenificador-jefe establece el campo de acción y dibuja los elementos de la escena. El escenógrafo es el que tiene que hacerla atractiva. Los escenógrafos del Estudio Disney son artistas propiamente dichos, que han estudiado dibujo,

arquitectura, color. Necesitan tener todos estos conocimientos, porque un día se les presentará la tarea de tener que hacer una mezquita árabe al claro de luna y, en el plazo de una semana, una barraca a la luz del ocaso.

«Ordinariamente, la idea inicial nos la da el tema, el ambiente y la época en que se desarrolla la película», nos dice Claude Coats, un veterano de la escenografía, que ha dibujado también el panorama del Gran Cañón, en el ferrocarril Disneylandia - Santa Fe.

En «Pinocho» podíamos inspirarnos en dibujos de la Italia septentrional, de Suiza y de Austria. Se requería un pueblecito alpino, una arquitectura adornada, con mucha talla de madera. El estilo se adaptaba al ambiente. En «Alicia en el País de las Maravillas» la atmósfera era irreal: de esta forma pudimos hacer fondos de fantasía. Pero en «Lilí y el Vagabundo» teníamos que entendérnoslas con perros de verdad, no estilizados. Tenían que ser reales para despertar simpatía, y los fondos tenían que reforzar la ilusión de la realidad. La época era en América *fin de siglo*. Por eso seguimos la decoración de pórticos de entonces, teniendo presente también la decoración *liberty*, las cancelas con las puntas rizadas, etc.

«La Cenicienta» requería el estilo francés de provincias, con las proporciones exageradas para el castillo, la escalinata e incluso la cama del Rey, para tener un efecto de opereta. «Ichabod» evocaba un ambiente holandés de Pennsylvania, juntamente con algunos elementos arcaicos del Estado de Nueva York; se imitó el estilo de los vie-

Los escenógrafos del Estudio Disney son artistas competentes y de gran experiencia. Se pueden reconocer desde la izquierda: Bill Layne, Fil Mottola, Eyvind Earle, Tony Rizzo, Dick Thomas.

Este fondo para "Paul Bunyan" muestra de qué modo se obtienen notables efectos, incluso con una técnica moderna y estilizada.

En estos fondos escenográficos se ven las casas de Fido, Lilí y Jock en el film "Lilí y el Vagabundo". Esto, al desenvolverse en un ambiente "fin de siglo", requería una ornamentación estilo Liberty, y así, los artistas, para encontrar el tono auténtico, estudiaron fotografías de ciertos palacios del viejo Los Angeles, que todavía permanecen en pie en el West Adams (que hubo un tiempo en que fue el barrio elegante).

jos pintores americanos y se obtuvo un efecto casi primitivo. La primera parte de «Peter Pan» reflejaba la Inglaterra victoriana con sus interiores elegantes y las nieblas de Londres, mientras la imaginación podía vagar libremente por la tierra de «Mai-mai», que no tenía límites. Incluso un capricho imaginario, como la «Pastoral» de «Fantasía», no imponía preocupaciones realistas. Para los fondos se buscó un efecto griego, pintándolos de modo que pareciesen esculpidos. En las partes animadas del programa televisivo Disneylandia, se lograron efectos estilizados, y para la historia de Washington Irwing convenía el estilo de los grabados del ochocientos. Para una parte de un programa sobre Esopo se imitó la pintura de los vasos griegos.

Algunos profanos han aconsejado el empleo de fondos muy vistosos para los dibujos animados, como podría ser un fondo exclusivamente a pluma y tinta, o también a la manera de Renoir, o inspirado incluso en grabados japoneses. Pero los escenógrafos de Disney se resisten a estos consejos. Si se tratase de una fantasía japonesa que pudiera desenvolverse lógicamente delante de una estampa japonesa, la sugerencia no estaría mal. Pero buscar en la escenografía unos efectos que tengan una personalidad por sí mismos es una equivocación. El fondo visivo, como el sonoro, han de ser sólo un complemento de la acción y contribuir al efecto total. También la escenografía, al igual que la música, falta a su cometido, si debilita la acción.

A diferencia del escenógrafo teatral y del regidor escénico de las películas normales, el escenógrafo de la animación raramente puede limitarse a crear una escena y detenerse allí. Ordinariamente, tiene que repetir el mismo fondo desde muchos puntos de vista, que se emplearán sucesivamente al cambiar los ángulos de toma.

¿Recordáis, en «Lilí y el Vagabundo», la escena en que el Vagabundo induce al castor a que desplace el hocico de Lilí? Parecía una secuencia fácil, para la cual bastase un fondo sencillo de parque zoológico. No obstante, Dick Anthony tuvo que hacer, para esta secuencia, quince fondos diferentes. Con el movimiento de la máquina desde los primeros planos a los campos abiertos, cambiaban las perspectivas y las luces, y había que colocar otro fondo.

Para un largometraje de dibujos animados se necesitan de setecientos a novecientos fondos y cada uno de ellos debe crear y dar perfectamente la ilusión de la realidad (o de la fantasía). Además, los personajes «han de resultar bien» contra los fondos. Como veis, se trata de un trabajo que requiere tiempo y fatiga.

Los escenógrafos Thelma Witmer, Evvind Earle, Frank Armitage y Walt Peregoy discuten sobre el montaje escenográfico de "La Bella Durmiente del Bosque". En esta película, Earle decidió el estilo pictórico, que influyó en todos los aspectos de la producción. Pintó docenas y docenas de fondos principales y siguió todo el largo trabajo de los restantes artistas, que con su estilo dieron forma y color a los otros ochocientos y pico fondos de la historia de la bella princesa.

"Flowers and Trees" (Flores y árboles) de 1932, fue el primer dibujo animado en color. Era la historia de un patético amor entre dos árboles.

Animación y color

El escenógrafo Art Riley al trabajo durante una escena de un film. Sus colores quedan siempre amortiguados El boceto del animador seguirá todos los detalles del movimiento.

Si algún medio expresivo requirió el color, éste fue la animación, en la cual se presentaba la ocasión de emplear el color para efectos artísticos y dramáticos. Pero el color pudo hacer su ingreso en la animación sólo cuando la ciencia lo hizo posible.

Las primeras tentativas de color en el campo de los dibujos animados no fueron satisfactorias. Algunas películas normales, ya en los tiempos del cine mudo, había que colorearlas fatigosamente a mano, sobre la película, pero semejante procedimiento era económicamente inaceptable para los dibujos animados, que todavía servían de relleno en el programa, y que era preciso lanzar en blanco y negro al más bajo coste posible.

A veces se creaban elementales efectos de color empleando películas coloreadas. Por ejemplo, se empleaba película azul para una escena nocturna y película color rosa para un gran incendio.

Walt estaba a la mitad de una «Sinfonía Alegre», titulada *Flowers and Trees* («Flores y árboles») cuando vio algunas muestras del nuevo procedimiento en tricromía del Technicolor.

«Era precisamente aquello lo que esperábamos—comentó—. Cuando vi aquellos tres colores en una sola película, me hubiera puesto a aplaudir».

«Flores y árboles» era lo ideal para comenzar con la nueva técnica del color. Walt decidió abandonar todo el trabajo en blanco y negro, que ya estaba hecho, y volver a comenzar desde el principio. Este dibujo era una narración primaveral con abundancia de flores, de árboles, de cielo y de pájaros, donde se podía sacar gran partido de

los recursos del color. Walt convenció a Roy para hacer un contrato de dos años para poder emplear en exclusiva el Technicolor en los dibujos animados.

El Estudio, con «Flores y árboles», hizo un trabajo de pioneros. Alguna vez se había empleado un poco de color para realzar el tono de los cortometrajes en blanco y negro, pero en la industria de los dibujos animados no se había intentado nunca emplearlo desde el principio hasta el fin.

Los colores de «Flores y árboles» pueden parecer crudos si se los compara con los resultados de hoy, pero tuvieron un efecto inmenso en 1932, cuando el público cinematográfico pudo apreciar, por vez primera, la sugestión del color.

«En aquellos tiempos no podíamos elegir—recuerda Wilfred Jackson—. Eramos pioneros. Hoy tenemos nuestros colores especiales, producidos expresamente para el Estudio, pero entonces teníamos que utilizar las tintas del comercio, esto es, aquello que podíamos encontrar. A veces el color palidecía, a veces se descostraba por el celuloide. Teníamos que abrir el camino nosotros mismos.»

Los fondos tienen frecuentemente tonos apagados, como en esta escena de "Blancanieves". El sistema permite que los personajes en color tengan más realce cuando se fotografían contra los fondos.

La llegada del color nos trajo una nueva dimensión en los dibujos animados, y juntamente consigo también una gran cantidad de problemas. Antes de la llegada del color era fácil crear para un dibujo animado unos personajes claramente descifrables. Las figuras de perfil en negro resaltaban, como es natural, siempre muy bien contra un fondo blanco. Usando el color era preciso coordenar estrictamente las figuras animadas y los fondos. El problema se resolvió vistiendo a los personajes con colores chillones y debilitando en cambio los colores de los fondos.

«Mirad fuera de la ventana y veréis que en todas partes existe el color gris: en los árboles, en el cielo, en los montes—observa Art Riley—. Dando a nuestros fondos tonalidades grises, las escenas resultan naturales, y destacan las figuras animadas.»

El gris no es necesariamente un color sombrío. Se encuentran tonos cálidos en el gris-violeta y en el gris-verde. A veces la fórmula se invierte.

Una escena muy sugestiva de «Blancanieves» era aquella en que los enanitos regresaban, marcando el paso, desde la mina a la casita. Sus figuras se perfilaban en gris contra un cielo encendido. Luego, cuando se desea, para fines dramáticos, un efecto amortiguado, pueden colocarse figuras grises sobre fondo gris.

El color no era gran problema en los cortometrajes, porque una alegre rueda de fuegos artificiales en color que durase sólo unos minutos podía ser un gozo para la vista. Pero en los largometrajes era otra cuestión. Ochenta minutos de cromatismo violento habrían sobrepasado los límites de la resistencia del público. Así, con la llegada de «Blancanieves» los artistas de la Disney tuvieron que moderarse.

«Blancanieves» se realizó, pues, con colores amortiguados, y, sin embargo, el éxito fue grandioso. El triunfo se obtuvo principalmente en los interiores, sobriamente pintados en varias tonalidades de grises.

Con «Pinocho» el Estudio fue un poco más audaz, habiendo comprendido que el público estaba dispuesto a aceptar tonos más vivos. Pero vacilaba aún en el empleo de tintes de tonalidad decididamente chillona.

Los colores vivos se reservan generalmente para los personajes. Pero también puede suceder a la inversa, como en ciertos ejemplos de "Pinocho".

Empleo sugestivo del color

Algunos críticos nos acusan de emplear el color para crear efectos de tarjetas postales de poco precio—dice Walt—. Es posible que tengan razón. Pero estamos satisfechos con que el noventa por ciento restante del público piense de otra manera.»

Escoger los colores para las películas de Disney no es tan fácil como colorear una tarjeta postal, y el resultado es fruto de mucho estudio y de muchas discusiones. Ordinariamente, para cada secuencia se preparan de dos a seis combinaciones de color. La decisión final la toma un grupo compuesto por el director, por el escenificador-jefe, el escenógrafo y el bocetista del color. Este último es un empleado de la sección Tinta y Color, que hace de enlace entre su sección y el grupo de producción.

Frecuentemente, la trama de una película determina el color, igual que determina el estilo de la escenografía. «Bambi», por ejemplo, sugirió inmediatamente el empleo de diversos tonos de la gama del marrón y del verde para las escenas del bosque. Los colores suelen ser a veces apagados, como habrían sido en un escenario de bosques. «Dumbo», con su fondo de circo, requería el empleo de alegres manchas de color. Pero una gran cantidad de rojos, amarillos y verdes habría fatigado el ojo y, por una inflación, se habría perdido toda la eficacia; por eso eran necesarios los contrastes. Una escena muy enérgica se obtuvo mediante simples perfiles: se veían las sombras de los payasos sobre la tienda del circo mientras se quitaban el maquillaje y los trajes. Otra secuencia mostraba los elefantes y los servidores del circo, que se afanaban en levantar las tiendas bajo la lluvia; todo era gris y obscuro, pero luego salía el sol y la escena se animaba con vivos colores, con la gente que se agolpaba en las taquillas de las entradas y el estruendo de los pregoneros y de los propagandistas. Aquellos colores estridentes eran muy bien acogidos tras el gris de la escena de la lluvia.

Los artistas de la Disney recurren a veces a una absoluta ausencia de colores para provocar sorprendentes contrastes. Ejemplo: en «El Aprendiz de Brujo», cuando el Ratoncito se encuentra en apuros por haber usado mal de sus poderes mágicos. Después de una lucha encarnizada, Ratoncito parte en dos trozos la escoba que le había traído una pertinaz sequía, una carencia absoluta de agua. La escena se hace espectral: un blanco y negro que en el Technicolor tiene una tonalidad marrón obscuro. Ratoncito cierra la puerta con gran alivio. Pero en la música comienzan unos latidos como los de un corazón que vol-

viera a la vida. Se abre la puerta, y un reluciente rayo amarillo atraviesa la obscuridad para indicar que todavía hay vida en la escoba destrozada. Y cada fragmento se convierte en una nueva escoba en marcha hacia la luz solar.

Una de las alegrías del color en los dibujos animados procede del hecho de que no conviene atenerse estrictamente a la realidad. Para obtener un efecto mitológico y ultraterreno, los artistas que prepararon la secuencia de la Pastoral en «Fantasía» pintaron los árboles, las montañas y el cielo, de todos los colores, menos los naturales.

Hubo un empleo especial del color puro en «¡Saludos, Amigos!» La atmósfera de la *fiesta* de la América hispana fue traducida con las grabaciones fundamentales del rojo, del amarillo y del verde.

Con el estudio y con la experiencia, los artistas de la Disney han descubierto qué colores sirven mejor para ciertos efectos. El azul tiene efectos sedantes; se puede utilizar abundantemente sin producir molestias. El rojo sugiere una emoción violenta: sangre, batalla, fuego. Combinado con el negro, puede ser de grandísima eficacia. Esta combinación se empleó con mucho éxito en el film de guerra *Victory through Air Power* («Victoria mediante la Fuerza Aérea»). La púrpura es símbolo de reyes. El verde indica el crecimiento. Un verde fresco y tierno sirve para representar la primavera; un verde más intenso y más obscuro sirve para el verano. Los matices dorados hacen pensar en el otoño. El amarillo evoca el sol y la vida. Y así sucesivamente para toda la gama cromática. Todos los colores tienen cada uno su función esencial y contribuyen a intensificar el significado narrativo del conjunto.

Estas figuras muestran cuán grande es la importancia del color en los fondos de los dibujos animados. Una escena de "Song of the South" (Canto del Sur), arriba, está montada sobre cálidos colores otoñales. En cambio, en una secuencia de "Una noche en el Monte Pelado" en "Fantasía" se obtiene un efecto siniestro con los espectros que surgen de un cementerio contra un frío cielo turquesa. Las mórbidas tintas al pastel de las casas sobre el Puente de Londres están a tono con el ambiente medieval del cortometraje "Mamá Oca". Esta pintura aplanada y decorativa es eficaz aunque sea irreal. Está hecha para darle a la película la nota justa de fantasía.

Jean Young y Edna Smith, supervisores de la sección Tinta y Color, controlan los celuloides terminados, mientras las "tinteadoras" enguantadas trazan los dibujos sobre hojas de celuloide.

Grace Bailey, directora de la sección Tinta y Color, charla con Mary Tebb y Jane Considine. Las aproximaciones del color han de resultar siempre armoniosas y bien equilibradas.

Katherine Kervin y el químico Steve McAvoy discuten con Grace Bailey. El laboratorio de Tinta y Color produce más de seiscientos colores, empleando una fórmula ideada en el Estudio.

La sección tinta y color

El Palacio de la Tinta y del Color, de Disney, es un delicioso oasis femenino, situado a poca distancia del Palacio de la Animación, donde, en cambio, predomina el elemento masculino. El trabajo procedente del Palacio de la Animación se pasa a Tinta y Color, y, generalmente, es realizado por mujeres. Lo que demuestra que las mujeres siempre son indispensables.

A la cabeza de la sección Tinta y Color encontramos a la bella Grace Bailey. Sin sombra de prejuicios femeninos, nos explica por qué esta sección es monopolio de su sexo.

«En los primeros tiempos del Estudio, aquí había hombres, pero su trabajo era un poco desaliñado. Pasar a tinta y a color es una cosa que requiere precisión, orden y paciencia. A lo que parece las mujeres tienen estas cualidades, además de la necesaria inclinación.»

Nos explicó cómo se daban estos pasos, últimos e importantes, para completar el proceso de producción de un dibujo animado. Cuando el animador-jefe y sus ayudantes han terminado su trabajo, una bocetista del color elige algunos dibujos representativos. Consultado con el *equipo* de producción, hace unas copias exactas, creando de dos a seis combinaciones de color.

La combinación es luego elegida por el equipo de producción; se controlan exactamente los dibujos animados y las hojas de trabajo, y se mandan después a la sección Tinta y Color. El supervisor (que es una mujer) pasa los dibujos a los iluminadores, que trabajan en mesas de dibujo situadas al lado de las ventanas de una estancia larga y soleada. Hacen su trabajo con precisión y con gran economía de movimientos, copiando sobre celuloide transparente los dibujos a lápiz de los animadores, con trazos exactos de tinta opaca.

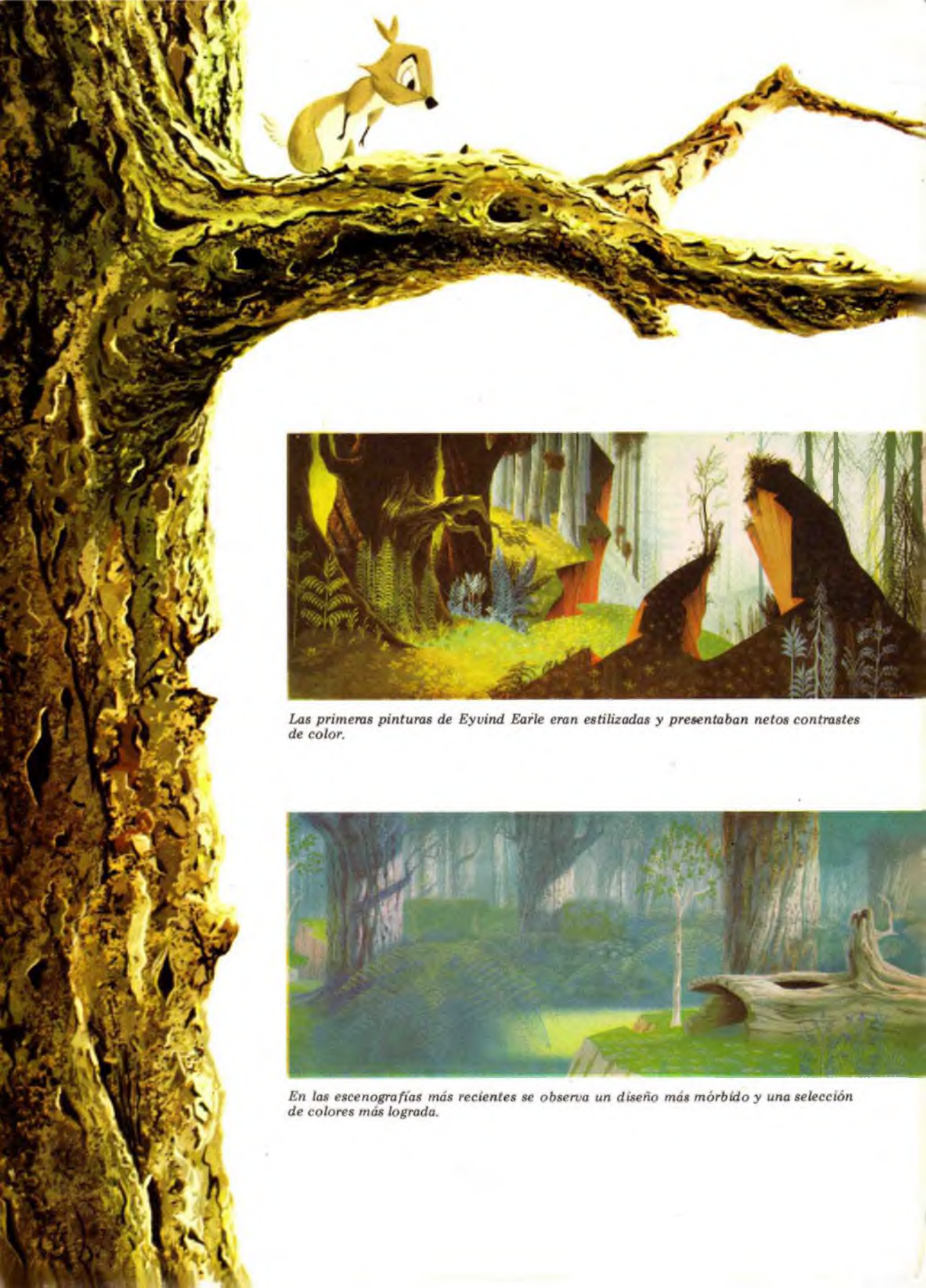
Las que iluminan con tinta se ponen guantes y utilizan plumas con punta muy flexible, que les permiten cualquier trazado, desde el más sutil al más grueso. Cada una de ellas hace de cuatro a cinco celuloides por hora.

En el laboratorio de color, que se parece al dispensario farmacéutico de un gran hospital, unas muchachas con delantales blancos preparan tintas con todas las posibles gradaciones de color. Hay setenta familias principales de colores y más de seiscientos matices o gradaciones.

Se necesitan diversas gradaciones para las diferentes capas de celuloide. El celuloide más cercano a la máquina de toma conservará, en la fotografía, sus colores propios. Pero éstos aparecerán más obscuros debajo de tres o cuatro capas de celuloide. Por eso los celuloides de las capas inferiores han de estar pintados con colores más brillantes.

En las salas de color, las muchachas siguen los contornos marcados por las que pasan a tinta. Las coloreadoras trabajan sobre diez celuloides a la vez, comenzando a pintar por debajo y teniéndolos todos alineados delante de sí. Cuando han terminado un color sobre un celuloide tienen que esperar a que se seque (generalmente, unas tres horas). Las coloreadoras dan pinceladas rápidas y seguras, ordinariamente con un pincel del número 6 ó 7, teniendo presente que el espesor y la consistencia del color han de ser iguales en todos los celuloides.

Cuando se termina la aplicación del color, el supervisor controla la precisión y el color de los celuloides, que no han de tener ni el más mínimo defecto, y luego los celuloides pasan directamente a la sección de toma para el cine.



Las primeras pinturas de Eyvind Earle eran estilizadas y presentaban netos contrastes de color.

En las escenografías más recientes se observa un diseño más mórbido y una selección de colores más lograda.

Los colores de «La Bella Durmiente»

Al proyectar los colores para «La Bella Durmiente del Bosque», Eyvind Earle se acordó de tener presente los diversos factores que pueden también olvidar los que se dedican a las artes gráficas. Ante todo debía darse cuenta de la fuerza de la iluminación. Dado que los dibujos animados se toman y se proyectan con una luz potente, presentan casi los mismos problemas que la pintura sobre cristal. Algunos colores vivos, aunque agradables a la vista en una pintura normal, pueden resultar cegadores en una película. Además, los colores vivos se suelen reservar para las figuras, ya que algunas escenas duran apenas unos segundos y la atención del público debe concentrarse inmediatamente sobre los hechos.

Los personajes deben resaltar perfectamente sobre los fondos. Pero atenerse a esta regla fundamental puede resultar difícil, como en la escena del bosque, en «La Bella Durmiente». Aquí hay figuras de muchos colores, como el príncipe, la princesa, el caballo Sansón, el búho, los conejos, la ardilla y muchos pajaritos. ¿Cómo podían resultar todos bien contra el mismo fondo? Earle resolvió el problema pintando la floresta con diversas gradaciones de color verde: verde frío, verde tierno, verde obscuro, todos más débiles que los colores de los animales y de las figuras humanas.

Los fondos, sin embargo, no siempre son de colores amortiguados. En una escena del castillo, el cielo es de un hermoso color azul de espliego. Pero de la figura animada, que se ve sobre el fondo del cielo, aparecen sólo los contornos. En la escena del combate con el dragón, el cielo es de un amarillo brillante a causa del incendio provocado por la Maléfica. Pero el dragón apenas está esbozado contra el cielo en un siniestro negro y violeta. Si el fuego hubiese sido de color anaranjado habría chocado desagradablemente con el violeta del dragón.

La pasión que Earle tiene para los detalles le permite también el uso de cualquier color vivo. Dado que sus árboles y sus rocas tienen una estructura propia, pueden ser luminosos sin que por ello impidan que resalten las figuras.

Para el color de los trajes conviene una protectación muy cuidadosa. Los trajes fueron ideados de modo que dieran la impresión general de un solo color, aunque en la realidad se hubiesen empleado muchos. Así, el rey Huberto lleva un traje naranja, completado por un coleto azul y por otros adornos, pero el color naranja es el que predomina en él.

A veces, para el traje de un personaje hay que recurrir a un color apagado. La princesa vestía unos matices de gris y marrón en la escena del bosque, porque tenía que comparecer junto con otros personajes de colores vivos.

Earle empletó cinco años en crear los colores y los fondos de «La Bella Durmiente del Bosque». Fue un trabajo largo y molesto, complicado con centenares de pormenores. No sólo tuvo que idear el estilo del color para la película, sino procurar que este estilo estuviese en armonía con los veinte o más artistas que le daban al film la contribución de su talento.

Muchos se hubiesen entregado pronto. Pero Earle perseveró, participando así en la creación de una película de dibujos animados que merecía, sin reservas, el título de una obra de arte. Porque eso, y no otra cosa, es «La Bella Durmiente del Bosque».

Epílogo: El futuro de la animación

WALT Disney se da todos los días una vuelta por el Estudio, para visitar las salas de sonorización, escuchar las grabaciones, ver nuevas películas en la sala de proyecciones, participar en reuniones creadoras, mirar los *storyboards*. De su mente brotan ideas que alcanzarán su plena forma en las pantallas de todo el mundo, dentro de un año... o de dos... o de cinco.

«El presente no ha tenido nunca importancia para Walt—dice Roy—. A él le importa el futuro."

Desde los primitivos tiempos en que se dedicó a los dibujos animados, Walt ha mirado siempre hacia esta meta futura y ha tratado de empujar a sus artistas hacia la misma. A veces no ha conseguido alcanzar lo que pretendía.

Los viejos recuerdan, con escalofrío, la «Diosa de la Primavera». Debía ser una obra ambiciosa, basada en una alegoría de la mitología griega.

Un veterano de Disney nos cuenta: «Walt sabía lo que quería, y también lo sabíamos nosotros, pero no podíamos ofrecérselo. La película resultó horrible porque no éramos lo suficientemente hábiles e inteligentes. Pero Walt se mantuvo firme hasta que mejorásemos, y cuando llegó el momento de hacer «Blancanieves y los siete enanitos», ¡ya habíamos hecho verdaderos progresos!»

Aunque las obras de Disney se extiendan siempre a campos nuevos, que van desde las atracciones de la Feria Mundial a los cien millones de dólares del Mundo de Disney, en Florida, Disney ha conservado siempre la pasión por la animación. Un día, en su oficina, durante una pausa, habló del futuro de la animación.

«Los dibujos animados han sufrido grandes cambios—observa—. Se ven muchísimos dibujos animados en la Televisión, pero están muy limitados económicamente, tal como eran los nuestros al principio. Los animadores emplean los mismos trucos que empleábamos nosotros, porque, al igual que nosotros, no pueden dejar de hacerlo así; y de este modo aparecen en la Televisión dibujos animados que no son carne ni pescado.»

«Aquí, en el Estudio, nos dedicamos a los largometrajes; ya no existe un verdadero mercado para los cortometrajes. Pienso poder lanzar un largometraje cada tres años, a fin de poder mantener una «plantilla» de empleados especializados, y obtener, por consiguiente, los mejores resultados, y aligerar el trabajo que pesa sobre mí.»

«Puedo ser ayudado en otras iniciativas, pero todos esperan los dibujos animados de Walt.»

Por lo que toca a los animadores, Disney observó que no era difícil encontrar buenos dibujantes.

«Las nuevas promociones saben muy bien cómo han de animar; el gran problema para ellos es tener asuntos para animar. Hombres que tengan ideas es lo que realmente me falta.»

Para Disney no hay más que una solución y es la de poner a los jóvenes en condiciones de recibir una educación artística. Precisamente por este motivo ha sido él el principal promotor de la fundación del «Institute of the Arts», que surge ahora en el rancho Disney, en San Fernando Valley. Con los nuevos elementos procedentes de la Cal Arts y de otras escuelas, espera Disney poder explorar nuevos campos para la animación, mirando particularmente al sector educativo. De este modo nace en el Estudio Disney el nuevo filón, que es el del film didáctico, como *Victory through Air Power*. Desde hace poco los animadores de Disney han tenido que hacer frente a argumentos bastante complejos, que se han hecho comprensibles por medio de películas como «Nuestro amigo el Atomo» y «El Patito y las Matemáticas».

«Hay una apremiante necesidad de películas educativas en las escuelas y en la Televisión—ha dicho Disney—. La animación puede ser una valiosa ayuda para colmar esta laguna.»

Desde «La Bella Durmiente del Bosque» a esta parte, los animadores de Disney han producido otras películas de esparcimiento, como «La Carga del Ciento y Uno», «La Espada en la Roca» y «El Libro de la Jungla». Algunos de los mismos animadores que colaboran en la animación de largometrajes han trabajado también en un campo de la animación absolutamente nuevo: la «Audioanimatronic», o sea, la fonoanimación electrónica. Esta modalidad (se usan maniquíes movidos electrónicamente, con movimientos que imitan los de la realidad) fue empleada para la reproducción al natural de Abraham Lincoln en la Feria Mundial de Nueva York.

«Este método nos ofrece un nuevo medio de expresión—ha dicho Disney—. Se trata verdaderamente de una animación tridimensional. Realizaremos los personajes estudiando a los actores en las películas, igual que los hemos hecho para los dibujos animados.»

«Hemos sacado provecho incluso de los éxitos de la ingeniería espacial. Nos hemos servido de materiales empleados anteriormente para la programación del proyectil *Polaris*.»

Disney comenzó a imaginar cosas fantásticas sobre las posibilidades futuras de la «Audioanimatronic», imaginando escenas que representan el reposo invernal de Washington en Forge Valley y una orquesta entera que toca verdadera música.

No hay duda de que el futuro de la animación es ilimitado, como la fantasía de Disney.

Diccionario de la animación

ANIMADOR
Artista que dibuja los personajes en movimiento.

ARI
(Audience Research Institute). Sondaje de las reacciones del público.

AYUDANTE ANIMADOR
Artista que trabaja con el animador, poniendo en limpio los dibujos esbozados por éste. Vigila el trabajo de los *breakdown men* y de los *in-betweeners* (descomponedores e intercaladores).

BOCETO DEL ASUNTO
Un simple dibujo hecho por un guionista para ilustrar algún punto de la trama.

BREAKDOWN MAN
El artista descomponedor que desmenuza la acción de una escena, siguiendo las instrucciones del ayudante animador.

CAMPO LARGO
Una escena en la cual la acción y los personajes de la pantalla aparecen lejos del espectador.

CELULOIDE
Una hoja transparente de celuloide, sobre la cual se pasa la tinta y el color de un dibujo animado.

CLEAN-UP
El trabajo del ayudante animador al pasar a tinta los dibujos del animador, añadiendo los detalles de menor importancia.

COLOREADOR
Aquel que da color al celuloide.

DESCOMPONEDOR
Véase BREAKDOWN MAN

DIRECTOR
Supervisor de la animación, del sonido, de la música y de todos los aspectos generales de la producción de un dibujo animado.

DIRECTOR DE SECUENCIA
El artista que dirige uno o más episodios de una película de dibujos animados.

EFECTOS
La sección que crea trucos especiales (nubes, lluvia, sombras, rayos, etc.), en relación con la acción principal de una determinada escena.

EFECTOS SONOROS
Ruidos de distinta clase, añadidos a la banda sonora para dar mayor efectividad a la acción.

ESCENA
Un fragmento de la acción que contiene una idea completa.

EXTREMO
El comienzo o el fin de una acción, o de una expresión.

FONDOS
Las pinturas opacas que sirven de escenario, detrás del celuloide con las figuras animadas.

FUERA DE CAMPO
Diálogo, narración o efecto sonoro, no viéndose en la pantalla la procedencia de los mismos.

HOJA DE TRABAJO
Un módulo en el cual están indicados detalladamente la acción, el diálogo y la música de una escena. Cada línea representa un fotograma de la película.

IN-BETWEENER
Véase INTERCALADOR

INTERCALADOR
El artista que rellena con sus dibujos los espacios vacíos dejados en los dibujos del ayudante animador y en los del descomponedor.

IN SYNC
La perfecta sincronización entre la acción y las voces los efectos sonoros y la música.

LIMPIO
Véase CLEAN-UP

MOVIOLA
Máquina para ver un film sobre una mesa pequeña, con pantalla reducida.

PAN
Una panorámica que se obtiene para los dibujos animados, moviendo el material artístico debajo de la cámara de toma.

PRESENTACION ESCENICA
La presentación visual de una escena o de una acción en sus elementos esenciales.

PRIMER PLANO
Una escena en la cual la acción o los personajes de la pantalla aparecen muy cerca del espectador.

TINTEADOR
Aquel que vuelve a copiar con tinta los dibujos sobre el celuloide.

TRAVELLING
Un movimiento de la cámara de toma para acercarse o alejarse del material que hay que fotografiar.

STORYBOARD
Un tablón grande en el que se colocan los bocetos que narran la historia a modo de viñetas.

Animadores y técnicos de los largometrajes

A

AARDAL, EDWIN
Animador: *Fantasía, Victoria mediante la Fuerza Aérea, Los Tres Caballeros, Tiempo de Melodía, Lili y el Vagabundo.*

ALGAR, JAMES
Animador: *Blancanieves;* director de secuencia: *Fantasía, Bambi, Victoria mediante la Fuerza Aérea, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad.*

ALLEN, PAUL
Animador: *¡Saludos, Amigos!*

AMBRO, HAL
Animador: *Kake Mine Music, Canción del Sur, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

ANDERSON, KENNETH
Director: *Blancanieves, Pinocho, Fantasía, Canción del Sur;* escenografía: *¡Saludos, Amigos!;* supervisión artística: *Los Tres Caballeros;* guión: *Tiempo de Melodía, Cenicienta;* color y estilo: *Alicia en el País de las Maravillas;* escenificación: *Peter Pan, Lili y el Vagabundo;* diseño de producción: *La Bella Durmiente.*

ANTHONY, DICK
Escenografía: *Fantasía, Bambi; ¡Saludos, Amigos!, Victoria mediante la Fuerza Aérea, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

ARAGON, RAY
Escenificación: *La Bella Durmiente.*

ARMITAGE, FRANK
Escenografía: *La Bella Durmiente.*

ARMSTRONG, SAMUEL
Escenografía: *Blancanieves;* director de secuencia: *Fantasía, Dumbo. Bambi.*

B

BABBITT, ARTHUR
Animador: *Blancanieves, Fun and Fancy Free;* animador-jefe: *Pinocho, Dumbo;* supervisión de la animación: *Fantasía.*

BACHOM, JACK
Edición del film: *Fun and Fancy Free.*

BANTA, MILT
Guión: *Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, La Bella Durmiente.*

BARBER, PHILIP
Dirección: *Canción del Sur.*

BATTAGLIA, AURELIUS
Guión: *Pinocho, Dumbo.*

BEEBE, FORD
Director adjunto de secuencia: *Fantasía.*

BENEDICT, ED
Escenificación: *Make Mine Music*

BERTINO, AL
Animador: *Make Mine Music.*

BLAIR, LEE
Guión: *Fantasía;* animador: *Bambi;* supervisión artística: *¡Saludos, Amigos!*

BLAIR, MARY
Supervisión artística: *¡Saludos, Amigos!; Los Tres Caballeros, Make Mine Music;* escenografía, color y estilo: *Canción del Sur;* color y estilo: *Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan.*

BLAIR, PRESTON
Animador: *Pinocho, Fantasía.*

BLANCHARD, ROBERT
Escenografía: *Victoria mediante la Fuerza Aérea.*

BLANK, DOROTHY ANN
Guión: *Blancanieves.*

BODRERO, JAMES
Bocetos de los personajes: *Fantasía, Dumbo;* supervisión artística: *¡Saludos, Amigos!;* guión: *Victoria mediante la Fuerza Aérea, Los Tres Caballeros, Make Mine Music.*

BOSCHE, BILL
Escenificación: *Lili y el Vagabundo.*

BOYD, JACK
Animador: *Victoria mediante la Fuerza Aérea, Make Mine Music, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichaod y el Sr. Toad, Cenicienta, La Bella Durmiente.*

BRADBURY, JOHN
Animador: *Pinocho. Fantasía, Bambi.*

BREWER, ROY M., JR
Edición del film: *La Bella Durmiente.*

BRIGHTMAN, HOMER
Guión: *¡Saludos, Amigos!; Los Tres Caballeros, Make Mine Music, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta.*

BUCKLEY, JACK
Animador: *La Bella Durmiente.*

BUSCH, PAUL
Animador: *Fantasía.*

BUSHAMN, BRUCE
Dirección: *Fantasía*

BYRAM, ARTHUR
Dirección: *Fantasía.*

C

CAMPBELL, COLLIN
Escenificación: *Lili y el Vagabundo.*

CAMPBELL, JACK
Animador: *Blancanieves, Pinocho, Fantasía, Dumbo, Make Mine Music, Canción del Sur, Fun and Fancy Free, Lili y el Vagabundo.*

CANON, BOB
Animador: *Tiempo de Melodía.*

CARBE, NINO
Escenografía: *Fantasía, Victoria mediante la Fuerza Aérea.*

CARLSON, ROBERT
Animador: *Fantasía, Los Tres Caballeros, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente*

CARMER, CARL
Consejero de folklore: *Tiempo de Melodía.*

CASE, BRAD
Animador: *Make Mine Music, Canción del Sur.*

CLARK, LES
Animador: *Blancanieves, Pinocho, Fantasía, Dumbo; ¡Saludos, Amigos!, Los Tres Caballeros, Make Mine Music;* animador-jefe: *Canción del Sur, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo;* director de secuencia: *La Bella Durmiente.*

CLEWORTH, ERIC
Animador: *Peter Pan, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

COATS, CLAUDE
Escenografía: *Blancanieves, Pinocho, Fantasía, Dumbo; ¡Saludos, Amigos!, Victoria mediante la Fuerza Aérea, Los Tres Caballeros, Make Mine Music, Fun and Fancy Free, Lili y el Vagabundo;* escenografía, color y estilo: *Canción del Sur;* color y estilo: *Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan.*

CODRICK, TOM
Dirección: *Blancanieves, Fantasía, Bambi, Victoria mediante la Fuerza Aérea;* escenificación: *Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

COE, AL
Animador: *Canción del Sur.*

CONNELL, DEL
Guión: *Los Tres Caballeros, Alicia en el País de las Maravillas.*

CONNOR, CHARLES
Escenografía: *Fantasía.*

CORMACK, ROBERT
Dirección: *Fantasía, Bambi;* supervisión artística: *Los Tres Caballeros;* director de secuencia: *Make Mine Music;* escenificación: *Tiempo de Melodía.*

COTTRELL, WILLIAM
Director de secuencia: *Blancanieves;* guión: *Pinocho; ¡Saludos, Amigos!; Victoria mediante la Fuerza Aérea, Los Tres Caballeros, Tiempo de Melodía, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan.*

COUCH, CHARLES
Guión: *Bambi.*

COX, MERLE
Escenografía: *Blancanieves, Pinocho, Fantasía, Bambi; ¡Saludos, Amigos!; Make Mine Music, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta.*

CREEDON, RICHARD
Guión: *Blancanieves.*

CULHANE, JAMES
Animador: *Blancanieves.*

D

DAGRADI, DONALD
Dirección: *Dumbo, Victoria mediante la Fuerza Aérea;* escenificación: *Los Tres Caballeros, Make Mine Music, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía;* color y estilo: *Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan;* guión: *Lili y el Vagabundo;* diseño de producción: *La Bella Durmiente.*

DAVIS, FRASER
Animador: *Bambi.*

DAVIS, MARC
Animador: *Fun and Fancy Free, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad;* animador-jefe: *Canción del Sur, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, La Bella Durmiente.*

DAVIDOVICH, BASIL
Escenificación: *La Bella Durmiente.*

DEDINI, ELDON
Guión: *Fun and Fancy Free.*

DE MARIS, MERRILL
Guión: *Blancanieves.*

DEMPSTER, AL
Escenografía: *Fantasía, Dumbo; ¡Saludos, Amigos!; Victoria mediante la Fuerza Aérea, Los Tres Caballeros, Make Mine Music, Canción del Sur, Peter Pan, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

DEVIRIAN, CLIFF
Dirección: *Victoria mediante la Fuerza Aérea.*

DIKE, PHIL
Escenografía: *Blancanieves;* guión: *Fantasía.*

D'ORSI, HUGO
Animador: *Blancanieves, Fantasía.*

DOUGHTY, HAROLD
Dirección: *Fantasía, Canción del Sur.*

DOUGLASS, DON
Escenografía: *Los Tres Caballeros.*

DUCAN, PHILIP
Animador: *Fantasía, Bambi, Make Mine Music, Fun and Fancy Free, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas.*

E

EARLE, EYVIND
Escenografía: *Peter Pan, Lili y el Vagabundo;* color y estilo: *La Bella Durmiente.*

ELLIOT, ART
Animador: *Fantasía, Bambi.*

ELLIOTTE, JOHN
Animador: *Pinocho, Fantasía*

ENGLANDER, OTTO
Guión: *Blancanieves, Pinocho, Fantasía;* guionista-jefe: *Dumbo.*

ENGMAN, ANDREW
Animador: *¡Saludos, Amigos!; Make Mine Music.*

EUGSTER, AL
Animador: *Blancanieves.*

F

FALLBERG, CARL
Guión: *Fantasía, Bambi.*

FERGUSON, NORMAN
Animador-jefe: *Blancanieves, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan;* director de secuencia: *Pinocho, Dumbo;* co-director de secuencia: *Fantasía;* supervisor de la animación: *Fantasía;* supervisor de producción: *¡Saludos, Amigos!;* supervisor y director de producción: *Los Tres Caballeros.*

FORKUM, ROY
Escenografía: *Fantasía.*

FRASER, HUGH
Animador: *Pinocho, Fantasía, Dumbo; ¡Saludos, Amigos!; Victoria mediante la Fuerza Aérea, Make Mine Music, Fun and Fancy Free, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo.*

FREEMAN, JOHN
Animador: *Lili y el Vagabundo.*

G

GARBUTT, BERNARD
Animador: *Blancanieves, Bambi.*

GERONIMI, CLYDE
Director de secuencia: *Victoria mediante la Fuerza Aérea, Los Tres Caballeros, Make Mine Music, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo;* director supervisor: *La Bella Durmiente.*

GIBSON, BLAINE
Animador: *Canción del Sur, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, La Bella Durmiente.*

GRACEY, YALE
Dirección: *Fantasía;* escenografía: *¡Saludos, Amigos!;* escenificación: *Los Tres Caballeros.*

GRAHAM, ERWIN
Guión: *Make Mine Music.*

GRAMATKY, HARDIE
Guión: *Tiempo de Melodía.*

GRANT, CAMPBELL
Bocetos de personajes: *Pinocho;* guión: *Fantasía.*

GRANT, JOE
Bocetos de personajes: *Blancanieves, Pinocho;* guión: *Fantasía, Dumbo; ¡Saludos, Amigos!; Alicia en el País de las Maravillas;* supervisor de la producción: *Make Mine Music.*

GRIFFITH, DON
Dirección: *Victoria mediante la Fuerza Aérea;* escenificación: *Tiempo de Melodía, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

GRUNDEEN, FRANK
Animador: *Fantasía.*

GUERNEY, ERIC
Guión: *Make Mine Music.*

H

HABOUSH, VICTOR
Escenificación: *Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

HALE, JOE
Escenificación: *La Bella Durmiente.*

HALLIDAY, DONALD
Edición de la película: *Tiempo de Melodía, Cenicienta, Peter Pan, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

HAMSEL, HARRY
Animador: *Fantasía.*

HAND, DAVID
Director supervisor: *Blancanieves, Bambi;* supervisor de la animación: *Victoria mediante la Fuerza Aérea.*

HANDLEY, JAMES
Director ayudante de secuencia: *Fantasía.*

HANSEN, ERIC
Escenografía: *Fantasía.*

HARTING, LLOYD
Dirección: *Bambi.*

HATHCOCK, JERRY
Animador: *Peter Pan, Lili y el Vagabundo.*

HEATH, ALBERT
Guión: *Fantasía.*

HEE, T.
Director de secuencia: *Pinocho;* co-director de secuencia: *Fantasía;* adaptación del guión: *Victoria mediante la Fuerza Aérea;* guión: *Make Mine Music.*

HEID, GRAHAM
Guión: *Fantasía;* director de secuencia *Bambi.*

HEINEMANN, ART
Guión: *Fantasía.*

HENCH, JOHN
Escenografía: *Fantasía, Dumbo;* escenificación: *Los Tres Caballeros, Fun and Fancy Free;* supervisión artística: *Make Mine Music;* color y estilo: *Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan.*

HENNESY, HUGH
Dirección: *Blancanieves, Pinocho, Fantasía, Canción del Sur;* escenografía: *¡Saludos, Amigos!;* escenificación: *Los Tres Caballeros, Make Mine Music, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo.*

HERWIG, BILL
Dirección: *Victoria mediante la Fuerza Aérea.*

HIBLER, WINSTON
Guionista: *Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Ce-*

nicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, La Bella Durmiente.

HILBERMAN, DAVID
Dirección: *Bambi.*

HOLLAND, SYLVIA
Guión: *Fantasía, Make Mine Music.*

HUBER, JACK
Escenificación: *La Bella Durmiente.*

HUBLEY, HOHN
Dirección: *Pinocho, Fantasía, Dumbo.*

HUEMER, DICK
Guionista-jefe: *Fantasía*, guión: *Dumbo; ¡Saludos, Amigos!; Make Mine Music, Alicia en el País de las Maravillas.*

HUFFINE, RAY
Escenografía: *Pinocho, Fantasía, Bambi, Victoria mediante la Fuerza Aérea, Los Tres Caballeros, Make Mine Music, Canción del Sur, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo.*

HULLETT, RALPH
Escenografía: *Make Mine Music, Canción del Sur, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

HULTGREN, KENNETH
Animador: *Bambi, La Bella Durmiente.*

HURD, EARL
Adaptación de guión: *Blancanieves;* bocetos de los personajes: *Fantasía.*

HURTER, ALBERT
Bocetos de los personajes: *Blancanieves, Pinocho.*

I

IWERKS, UB
Procedimientos especiales: *Los Tres Caballeros, Make Mine Music, Canción del Sur, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

J

JACKSON, WILFRED
Director de secuencia: *Blancanieves, Pinocho, Fantasía, Dumbo; ¡Saludos, Amigos!; Tiempo de Melodía, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo;* dirección: *Canción del Sur.*

JOHNSON, TRAVIS
Escenografía: *Bambi.*

JOHNSTON, OLLIE
Animador: *Pinocho, Victoria mediante la Fuerza Aérea, Los Tres Caballeros, Make Mine Music;* supervisor de la animación: *Fantasía, Bambi;* animador-jefe: *Canción del Sur, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

JONAS, HOMER
Escenificación: *La Bella Durmiente.*

JUSTICE, BILL
Animador: *Fantasía, Bambi; ¡Saludos, Amigos!; Victoria mediante la Fuerza Aérea, Los Tres Caballeros, Make Mine Music, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan.*

K

KAHL, MILTON
Animador: *Blancanieves; ¡Saludos, Amigos!; Los Tres Caballeros, Make Mine Music;* supervisor de la animación: *Bambi;* animador-jefe: *Pinocho, Canción del Sur, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

KARP, LYNN
Animador: *Pinocho, Fantasía.*

KARPE, KARL
Dirección: *Victoria mediante la Fuerza Aérea.*

KELLY, WALT
Animador: *Fantasía, Dumbo.*

KELSEY, DICK
Dirección: *Pinocho, Fantasía, Dumbo, Bambi;* guión: *Make Mine Music, Alicia en el País de las Maravillas;* color y estilo: *Tiempo de Melodía.*

KENNEDY, JOHN
Animador: *La Bella Durmiente.*

KIMBALL, WARD
Animador: *Blancanieves; ¡Saludos, Amigos!; Victoria mediante la Fuerza Aérea, Los Tres Caballeros, Make Mine Music;* supervisor de la animación: *Fantasía;* animador-jefe: *Pinocho, Dumbo, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan.*

KING, AL
Animador: *Los Tres Caballeros, Make Mine Music, Canción del Sur, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vabagundo, La Bella Durmiente.*

KINNEY, DICK
Guión: *Make Mine Music.*

KINNEY, JACK
Director de secuencia: *Pinocho, Dumbo; ¡Saludos, Amigos!; Victoria mediante la Fuerza Aérea, Los Tres Caballeros, Make Mine Music, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad.*

KOPIETZ, FRED
Animador: *La Bella Durmiente.*

KOSSOFF, PAUL
Animador: *Fantasía.*

KREISL, GEORGE
Animador: *Lili y el Vagabundo.*

KULSAR, ETHEL
Bocetos de personajes, escenografía: *Fantasía.*

L

LANDY, ART
Escenografía: *Peter Pan.*

LANSBURGH, LARRY
Ayudante supervisor de producción: *Los Tres Caballeros.*

LARRIVA, RUDY
Animador: *Canción del Sur, Tiempo de Melodía.*

LARSON, ERIC
Animador: *Blancanieves, Los Tres Caballeros, Make Mine Music;* supervisor de la animación: *Fantasía;* animador-jefe: *Pinocho, Bambi, Canción del Sur, Tiempo de Melodía, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo;* director de secuencia: *La Bella Durmiente.*

LAYNE, BILL
Escenografía: *La Bella Durmiente.*

LEGG, GORDON
Dirección: *Fantasía.*

LEVITT, EDWARD
Escenografía: *Fantasía, Bambi.*

LOCKREM, RAY
Escenografía: *Blancanieves, Fantasía, Dumbo.*

LOKEY, HICKS
Animador: *Fantasía, Dumbo.*

LOUNSBERY, JOHN
Animador: *Pinocho, Fantasía, Victoria mediante la Fuerza Aérea, Los Tres Caballeros, Make Mine Music;* animador-jefe: *Dumbo, Canción del Sur, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

LOVE, EDWARD
Animador: *Fantasía.*

LUNDY, DICK
Animador: *Blancanieves.*

LUSK, DON
Animador: *Pinocho, Fantasía, Bambi, Canción del Sur, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

LUSKE, HAMILTON
Animador, supervisor: *Blancanieves;* co-director, supervisor: *Pinocho;* director de la secuencia: *Fantasía; ¡Saludos, Amigos!; Make Mine Music, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo.*

LYCETT, EUSTACE
Procedimientos especiales: *La Bella Durmiente.*

M

McLELLAN, MURRAY
Animador: *Fantasía, Canción del Sur.*

McINTOSH, ROBERT
Escenografía: *Bambi.*

McLEISH, JOHN
Guión: *Fantasía.*

McMANUS, JOHN
Animador: *Pinocho, Fantasía; ¡Saludos, Amigos!; Victoria mediante la Fuerza Aérea, Los Tres Caballeros, Make Mine Music.*

MACK, BRICE
Escenografía: *Fantasía, Canción del Sur, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo.*

MacMANUS, DANIEL
Animador: *Fantasía; ¡Saludos, Amigos!; Tiempo de Melodía, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

MAJÓLIE, BIANCA
Guión: *Fantasía.*

MARSH, JESSE
Guión: *Make Mine Music, Tiempo de Melodía.*

MARTIN, WILLIAM
Guión: *Fantasía.*

MARTSCH, ROBERT
Animador: *Blancanieves, Pinocho.*

MASSEY, TOM
Animador: *Make Mine Music, Canción del Sur.*

MEADOR, JOSHUA
Animador: *Blancanieves, Pinocho, Dumbo, Bambi; ¡Saludos, Amigos!; Victoria mediante la Fuerza Aérea, Los Tres Caballeros, Canción del Sur, Tiempo de Melodía, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, La Bella Durmiente;* supervisor de la animación: *Fantasía;* director de secuencia: *Make Mine Music.*

MILES, HAROLD
Dirección: *Blancanieves.*

MILLER, JOHN P.
Bocetos de los personajes: *Pinocho, Fantasía, Dumbo.*

MOORE, BOB
Guión: *Tiempo de Melodía.*

MOORE, FRED
Animador-jefe: *Blancanieves, Pinocho, Dumbo, Fun and Fancy Free;* supervisor de la animación: *Fantasía;* animador, *Los Tres Caballeros, Make Mine Music; ¡Saludos, Amigos!; Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan.*

MOORE, JAMES
Animador: *Fantasía.*

MOREY, LARRY
Director de secuencia: *Blancanieves;* adaptación de guión: *Bambi.*

MOTTOLA, FIL
Escenografía: *La Bella Durmiente.*

N

NATWICK, GRIM
Animador: *Blancanieves.*

NEIL, MILT
Animador: *Fantasía, Dumbo; ¡Saludos, Amigos!; Los Tres Caballeros.*

NELSON, NIQUE
Escenografía: *Blancanieves;* consejero de color: *Make Mine Music.*

NEVIUS, GERALD
Escenografía: *Fantasía, Dumbo.*

NICHOLAS, GEORGE
Animador: *Cenicienta, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

NICHOLS, CHARLES
Animador: *Pinocho, Alicia en el País de las Maravillas.*

NIELSEN, KAY
Dirección: *Fantasía.*

NIENDORFF, JOHN
Escenificación: *Make Mine Music.*

NOBLE, MAURICE
Escenografía: *Blancanieves;* bocetos de los personajes: *Dumbo.*

NOLLEY, LANCE
Dirección: *Fantasía;* guión: *Fun and Fancy Dree;* escenificación: *Make Mine Music, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo.*

NORDBERG, CLIFF
Animador: *Make Mine Music, Canción del Sur, Tiempo de Melodía, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan y el Vagabundo.*

NORDLI, ERNI
Dirección: *Fantasía, Dumbo;* escenificación: *La Bella Durmiente.*

NOVROS, LESTER
Animador: *Fantasía.*

O

O'BRIEN, KENNETH
Animador: *Bambi, Make Mine Music, Canción del Sur, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Cenicienta, Peter Pan, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

O'CONNOR, KENDALL
Dirección: *Blancanieves, Pinocho, Fantasía, Dumbo;* escenificación: *Make Mine Music, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo.*

OREB, TOM
Guión: *Make Mine Music, Fun and Fancy Free, Alicia en el País de las Maravillas;* bocetos de los personajes: *La Bella Durmiente.*

P

PALMER, ARTHUR
Animador: *Pinocho, Fantasía, Dumbo, Bambi.*

PALMER, CHARLES
Guión: *Make Mine Music.*

PAPINEAU, GAIL
Efectos especiales de cámara: *Fantasía.*

PATTERSON, DON
Animador: *Pinocho, Fantasía, Dumbo, Los Tres Caballeros, Make Mine Music.*

PATTERSON, RAY
Animador: *Fantasía, Dumbo.*

PAYZANT, CHARLES
Dirección: *Fantasía, Dumbo; Make Mine Music.*

PEARCE, PERCE
Director de secuencia: *Blancanieves;* guión: *Fantasía;* guionista-jefe: *Bambi, Victoria mediante la Fuerza Aérea;* asociado a la producción: *Canción del Sur.*

PEET, BILL
Guión: *Fantasía, Dumbo, Los Tres Caballeros, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, La Bella Durmiente;* guión de dibujo animado: *Canción del Sur.*

PENNER, ERDMAN
Adaptación de guión: *Pinocho, Victoria mediante la Fuerza Aérea, La Bella Durmiente;* guión: *Fantasía, Make Mine Music, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo;* asociado a la producción: *Lili el Vagabundo.*

PEREGOY, WALT
Escenografía: *La Bella Durmiente.*

PERKINS, CURT
Dirección: *Fantasía.*

PETERSON, KEN
Supervisor de producción: *La Bella Durmiente.*

PHILIPPI, CHARLES
Dirección: *Blancanieves, Pinocho, Fantasía, Victoria mediante la Fuerza Aérea;* dirección de un dibujo animado: *Canción del Sur;* escenificación: *Los Tres Caballeros, Make Mine Music, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan*

PICKLEY, LEONARD
Efectos especiales de cámara: *Fantasía.*

PIKE, MILES
Animación especial de los efectos: *Fantasía.*

PLUMMER, ELMER
Guión, bocetos de los personajes: *Fantasía;* bocetos de los personajes: *Dumbo;* guión: *Los Tres Caballeros;* dirección: *Victoria mediante la Fuerza Aérea;* supervisión artística: *Make Mine Music;* tratamiento artístico: *Canción del Sur.*

PROVENSEN, MARTIN
Bocetos de los personajes: *Pinocho, Fantasía, Dumbo.*

PUTNAM, THOR
Dirección: *Pinocho, Fantasía;* escenificación: *Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo.*

Q

QUACKENBUSH, STAN
Animador: *Blancanieves.*

R

REED, JOHN
Animación especial de los efectos: *Fantasía.*

REEVES, HARRY
Guión: *¡Saludos, Amigos!; Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta.*

REITHERMAN, WOLFGANG «WOOLIE»
Animador: *Blancanieves; ¡Saludos, Amigos!;* supervisor de la animación: *Fantasía;* animador-jefe: *Pinocho, Dumbo, Fun and Fancy Free, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo;* director de secuencia: *La Bella Durmiente.*

RICHARDSON, LLOYD
Edición del film: *Alicia en el País de las Maravillas.*

RICKARD, DICK
Adaptación del guión: *Blancanieves.*

RILEY, ART
Escenografía: *Fantasía, Bambi; ¡Saludos, Amigos!; Los Tres Caballeros, Make Mine Music, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan.*

RINALDI, JOE
Guión: *Dumbo, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

RIZZO, ANTHONY
Escenografía: *La Bella Durmiente.*

ROBERTS, BILL
Animador: *Blancanieves;* director de secuencia: *Pinocho, Fantasía, Bambi; ¡Saludos, Amigos!; Los Tres Caballeros, Fun and Fancy Free.*

RODRIGUEZ, JOSE
Adaptación del guión: *Victoria mediante la Fuerza Aérea.*

ROWLEY, GEORGE
Animador: *Blancanieves, Pinocho, Fantasía, Bambi, Victoria mediante la Fuerza Aérea, Los Tres Caballeros, Make Mine Music, Canción de Sur, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo.*

RUPP, JACQUES
Escenificación: *Lili y el Vagabundo.*

RUSSELL, DUKE
Animador: *Fantasía.*

RYMAN, HERBERT
Dirección: *Fantasía, Dumbo, Victoria mediante la Fuerza Aérea;* supervisión artística: *¡Saludos, Amigos!;* escenificación: *Los Tres Caballeros.*

S

SABO, JOSEPH
Adaptación del guión: *Pinocho;* guión: *Fantasía.*

SATTERFIELD, PAUL
Director de secuencia: *Fantasía, Bambi.*

SCOTT, ART
Guión: *Tiempo ce Melodía.*

SCOTT, GLEN
Dirección: *Victoria mediante la Fuerza Aérea;* escenificación: *Fun and Fancy Free.*

SCOTT, RETTA
Animador: *Bambi.*

SCOTT, THOMAS
Edición de la película: *Tiempo de Melodía.*

SCHMITT, LOUIS
Animador: *Bambi.*

SCHWARTZ, ZACK
Dirección: *Fantasía.*

SEARS, TED
Adaptación del guión: *Blancanieves, Pinocho;* guión: *¡Saludos, Amigos!; Los Tres Caballeros, Fund and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, La Bella Durmiente.*

SEWELL, HAZEL
Dirección: *Blancanieves.*

SHARPTEEN, BEN
Director de secuencia: *Blancanieves;* co-director supervisor: *Pinocho;* director supervisor: *Dumbo;* supervisor de la producción: *Fantasía, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta y Alicia en el País de las Maravillas.*

SHAW, DICK
Guión: *Make Mine Music.*

SHAW, MELVIN
Guión: *Bambi.*

SHULL, WILLIAM
Animador: *Fantasía, Dumbo.*

SIBLEY, JOHN
Animador: *¡Saludos, Amigos!; Victoria mediante la Fuerza Aérea, Los Tres Caballeros, Make Mine Music, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

SIMMONS, GRANT
Animador: *Fantasía, Dumbo.*

SMITH, CLAUDE
Animador: *Dumbo.*

SMITH, WEBB
Adaptación del guión: *Blancanieves, Pinocho;* guión: *Fantasía, Dumbo; ¡Saludos, Amigos!*

SODERSTROM, LORNA
Boceto de los personajes: *Fantasía.*

SPENCER, FRED
Animador: *Blancanieves.*

SPOHN, STAN
Escenografía: *Fantasía, Bambi*

STAHLEY, JOE
Escenografía: *Fantasía, Dumbo, Bambi, Victoria mediante la Fuerza Aérea.*

STALLINGS, GEORGE
Guión: *Fantasía, Dumbo, Bambi;* adaptación del guión: *Victoria mediante la Fuerza Aérea;* guión del dibujo animado: *Canción del Sur.*

STAPP, TERRELL
Dirección: *Blancanieves, Pinocho, Fantasía, Dumbo.*

STARR, ED
Escenografía: *Pinocho, Fantasía, Canción del Sur, Fun and Fancy Free.*

STERNER, ROBERT
Guión: *Fantasía.*

STEVENS, ART
Animador: *Peter Pan.*

STEWART, McLAREN
Dirección: *Blancanieves, Pinocho, Fantasía, Bambi;* escenografía: *¡Saludos Amigos!;* escenificación: *Los Tres Caballeros, Tiempo de Melodía, Cenicienta, Peter Pan, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

STOKES, ROBERT
Animador: *Blancanieves, Fantasía.*

STORMS, ROBERT
Escenografía: *Fantasía.*

SWIFT, HOWARD
Animador: *Fantasía, Dumbo.*

T

TANOUS, HENRY
Animador: *La Bella Durmiente.*

TATE, NORMAN
Animador: *Pinocho, Fantasía, Victoria mediante la Fuerza Aérea.*

TENGGREN, GUSTAF
Dirección: *Blancanieves.*

TERRAZAS, ERNEST
Guión: *Los Tres Caballeros.*

THIELE, LEO
Guión: *Fantasía.*

THOMAS, FRANK
Animador: *Blancanieves, Los Tres Caballeros;* animador supervisor: *Bambi;* animador-jefe: *Pinocho, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

THOMAS, RICHARD H.
Escenografía: *La Bella Durmiente.*

THOMPSON, RILEY
Animador: *Fantasía.*

TOBIN, DON
Animador: *Pinocho, Fantasía.*

TOOMBS, HARVEY
Animador: *Fantasía, Dumbo, Victoria mediante la Fuerza Aérea, Los Tres Caballeros, Make Mine Music, Canción del Sur, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y Vagabundo, La Bella Durmiente.*

TOWSLEY, DON
Animador: *Pinocho, Dumbo;* supervisor de la animación: *Fantasía.*

TROUT, JIMI
Escenografía: *Make Mine Music, Tiempo de Melodía, Lili y el Vagabundo.*

TYTLA, VLADIMIR
Animador: *¡Saludos, Amigos;! Victoria mediante la Fuerza Aérea;* animador-jefe: *Blancanieves, Pinocho, Dumbo;* supervisión de la animación: *Fantasía.*

W

WALBRIDGE, JOHN
Bocetos de los personajes: *Pinocho, Fantasía, Dumbo;* guión: *Make Mine Music, Tiempo de Melodía, Alicia en el País de las Maravillas.*

WEEKS, CLAIR
Animador: *Peter Pan.*

WHITAKER, JUDGE
Animador: *Make Mine Music, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan.*

WILLIAMS, ROY
Guión: *¡Saludos, Amigos!; Los Tres Caballeros, Make Mine Music.*

WITMER, THELMA
Escenografía: *Make Mine Music, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente.*

WOLF, BERNY
Animador: *Pinocho, Fantasía, Dumbo.*

WONG, TYRUS
Escenografía: *Bambi.*

WOOD, CORNETT
Animador: *Fantasía.*

WOODWARD, MARVIN
Animador: *Blancanieves, Pinocho, Fantasía, Victoria mediante la Fuerza Aérea, Los Tres Caballeros, Tiempo de Melodía, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, Peter Pan, Lili y el Vagabundo.*

WRIGHT, NORMAN
Guión: *Fantasía;* director de secuencia: *Bambi.*

WRIGHT, RALPH
Guión: *Bambi, ¡Saludos, Amigos!; Los Tres Caballeros, Peter Pan, Lili y el Vagabundo, La Bella Durmiente;* guión de un dibujo animado: *Canción del Sur.*

Y

YOUNG, CY
Animador: *Blancanieves, Fantasía, Dumbo.*

YOUGN, JOHN O.
Edición de la película: *Las Aventuras de Ichabod y el Sr. Toad.*

YOUNGQUIST, BOB
Animador: *Fantasía, La Bella Durmiente.*

Z

ZINNEN, AL
Dirección: *Pinocho, Fantasía, Dumbo, Bambi;* escenografía: *¡Saludos, Amigos!;* escenificación: *Make Mine Music, Fun and Fancy Free, Tiempo de Melodía, Las Aventuras de Ichobad y el Sr. Toad, Peter Pan, Lili y el Vagabundo.*

Indice de los nombres y de las cosas notables

Al Falfa, 38.
Alicia en Cartolandia, 8.
Alicia en el País de las Maravillas, 22, 23, 107, 135, 166, 167.
Animación de los personajes de *La Bella Durmiente*, 36, 37, 54, 57.
– de la figura humana, 26, 38, 142, 146, 147.
– de los Siete Enanitos, 50-57.
– limitada, 156, 159.
– y animadores, 8, 26, 40, 41, 47, 60, 67, 68, 81, 98, 99, 102, 107, 114, 120, 130-61, 175.
– y diálogo, 66, 67.
– y música, 78, 81, 87.
Aprendiz de Brujo (El), 41, 82-83, 84, 135, 172.
Arca de Noé (El), 48.
ARI (Audience Research Institute), 32, 33.
Arte de la autodefensa (El)

BABY WEEMS, 159.
Bach (Juan Sebastián), 85.
Bambi, 22, 27, 53, 67, 125, 154, 155, 172.
Banda de la Cadena (La), 45.
Banda sonora, 60-61, 66, 87, 88, 102, 103.
«Baño turco», 98, 102, 103, 141, 148.
Barre, Raoul, 15, 16, 18.
Beethoven (Ludwing van), 84.
Bella Durmiente, (La), 8, 12, 15, 28, 30-32, 36, 54-57, 60-61, 65, 67, 70-71, 72, 73, 77, 88, 90-93, 96-99, 100-102, 109-111.
Beneficio de los Huérfanos (El), 16, 42.
Blacton (J. Stuart), 8.
Blancanieves y los Siete Enanitos, 16, 18, 20-21, 26, 31, 37, 50, 53, 65, 66, 87, 91, 105, 125, 135, 142, 155, 171, 179.
Bobina del ritmo (click-loop), 86, 88.
Bocetos, 140-141.
Bray (J. R.), 8, 16, 96.
Breakdown man (véase «descomponedor»), 140-141.

CAMARA de toma, 104-107, 114-117, 118-119-121-137, 139-153, 168, 175.
– de planos múltiples, 122-125-153.
– múltiple horizontal, 126, 127.
– horizontal, 125.
– multiplano, 122-125-153.
Campamento (El), 69.
Canario caprichoso (El), 17.
Canción del Sur (La), 147, 166, 173.
Caracterización, 38-47, 48-49, 50-53.
Carroll, Lewis, 23.
Caza del Alce (La), 45.
Celuloide, 8, 22, 39, 122, 139, 147, 153, 159, 171, 174, 175.
Cenicienta (La), 24-25, 27, 28, 30, 56, 65, 66, 69, 135, 137, 153.
Cerdito Pedrito (El), 42, 45.
Cerdito práctico (El), 70.
Cinemascope, 23, 84, 125.
Clarabella, 39, 47.
Clara Coccodè, 39, 79.
Clean-up (véase, «Puesta a punto»), 98, 99-141.
Click-loop (véase «Bobina del ritmo»), 86, 88.
Club Televisión Ratoncito, 31, 41.
Cohl (Emile), 8, 134.
Color, 49, 54, 56, 57, 102, 118-120, 169, 170-177.
Collodi (Carlos), 26.
Componer para la animación, 87, 89.
Concierto de la Banda de Ratoncito (El), 135.
Concierto en el corral (El), 78.
Cualidades del animador (Las), 150-151.
Cuí, cuó, cuá, 47.

CHAIKOVSKY (Pedro), 90, 93, 97, 129.
Chip y Chop, 46, 47.

DANZA de los esqueletos (La), 17, 80, 81.
– en el Granero (La), 78.
– de las Horas (La), 84, 120-121.
Descomponedor «Break-down», 140-41.
Desierto viviente (El), 80.
Diálogo, 17, 22, 37, 45, 60-67, 77, 88, 109, 110, 161.
Dina, la «basseta», 46.
Diosa de la Primavera (La), 179.
Dirección y directores, 66, 94-111, 118, 120, 132, 137, 141, 172.
Disneylandia, 31, 42, 43, 120, 167.
Dragón reacio (El), 43.
Dukas, Paul, 83.
Dumbo, 26, 67, 87, 107, 135, 172.

EFECTOS especiales, 98, 122, 125, 135, 152-155.
Efectos sonoros, 62, 63, 66, 68, 69-71, 79, 88, 102.
Eolo, 37.
Escenificación, 54, 101, 102, 104, 112-129, 132, 136, 137, 166, 172.
Escenografía, 164-169.
Escuela de arte, 20, 148-49.
Escuela de Arte Chouinard, 134, 148.

FANTASIA, 20, 41, 81, 82-5, 87, 89, 104-105-106-107, 120-21, 135, 154, 168, 173.
Fantasmagoría, 8.
Feria de la Primavera (La), 84, 104-105-106, 155.
Fifi la Pequinesa, 46.
Figurines, 37, 41, 54, 136.
Flores y árboles, 170-71.
Fondos, 54, 55, 56, 102, 103, 114, 118, 120, 122, 125, 137, 139, 153, 154, 159, 162-69, 170.
Fórmula del círculo (La), 38, 39.
Futuro de la animación (El), 178-179.

GALLINITA Sabia (La), 42, 64.
Gallup (George), 32.
Geppetto, 88.
Gertie, el dinosaurio amaestrado, 8, 39, 134.
Gran Cañón, 65.
Granjero músico (El), 78.
Grillo, 68.
Grimm (Los hermanos), 30.
Guión y guionistas, 10-33, 36, 50-53, 54, 56, 60, 66, 87, 102-03, 109-110, 118, 128-29, 153.

HEARST's International Studio, 96.
Hojas de trabajo, 62, 66, 78, 136-137-175.
Hombre y el espacio (El), 159.
Hombre y la Luna (El), 159.
Horacio, 38-39, 47, 69.
Hurd, Earl, 8, 39.

IMAGENES fijas, 102.
In-betweener (véase «intercalador).
Incisiones, 60-61, 63, 66, 76-77, 78, 87, 92.
Inventos modernos (Los), 43.
Invierno, 166.
Intercalador (in-betweener), 140-41.

JOHNNY Appleseed, 166.

LANTZ, Walter, 96.
Le Brun, Rico, 149.
Lili y el Vagabundo, 22-23, 65, 73, 88, 104, 105, 120, 121, 135, 167, 168, 169.
Locuras de Ratoncito (Las), 78.

MAQUINA de toma, 104-107, 114-117, 118-119-121-137, 139-153, 168, 175.
– de planos múltiples, 122-125-153.
– múltiple horizontal, 126, 127.
– horizontal, 125.
McCay, Winsor, 8, 39, 134.
Mesa de trabajo del animador, 139.
Mio-Mao, 16, 38, 39, 148.
Montaje, 103.
Moviola, 47, 86, 88, 89, 96, 144.
Multiplano (Cámara), 122, 125, 153.

Música, 17, 19, 48, 60, 61, 62-63, 66, 68.
– para Ratoncito, 74-93, 96-97, 102, 117, 121, 168, 172-173.
Mutt y Jeff, 15, 16, 38.

NOCHE en el Monte Pelado (Una), 154, 173.

PATITA, 46.
Patito, 16, 42-43, 46, 64, 79, 87.
Partitura, 103.
Pequeño Nemo (El), 8.
Perrault, Charles, 30.
Peter Pan, 27-29, 65, 125, 135, 145, 168.
Pickford, Mary, 48.
Picnic (El) 45.
Pieza para el Jazz, 78.
Pinocho, 26, 69, 88, 125, 155, 167, 171.
Pipo, 19, 46, 64.
Pipo enseña a montar a caballo, 46.
Pirata, 45.
Plutón, 19, 44-46.
Ponchielli, Amilcar, 84.
Pradera que desaparece (La), 80.
Puesta a punto (Clean-up), 98, 99-141.

RATONCITA, 46.
Ratoncito, 8, 16, 17, 20, 40-41, 42, 43, 45, 47, 62-64, 66, 78, 80, 82-84, 135, 148, 172-173.
Ratoncito y el tronco de habichuelas, 41.
Recreo y fantasía gratis, 43.
Revista de Ratoncito (La), 46, 78.
Ritmos de la Jungla (Los), 78.

SALUDOS, Amigos, 43, 166, 173.
Sinfonías alegres, 20, 42, 48, 80-81, 170.
Sinfonía Pastoral (La), 84, 107, 168, 173.
Sonido, 38-39, 58-73, 76-77.
– estereofónico, 84.
Stokowsky (Leopoldo), 83, 84.
Storyboard, 12-15, 17, 18-19, 26, 54, 60, 66, 72, 85, 87, 91, 92, 102, 108-111, 114, 118-119, 128, 129, 132, 137.
Stravinsky (Igor), 84.
Suite de Cascanueces (La), 135.
Sullivan (Pat), 38, 39.

TAYLOR (Deems), 83.
Teatro, 78.
Tecnicolor, 170.
Teenirama, 165.
Televisión, 49, 157.
Tinta y color, 103, 120, 139, 141, 147, 172, 174-5.
Tomás, 101, 102, 104-107, 114-117, 118-121, 136, 137.
Tomas de la realidad como guía para la animación, 96, 97, 100-101, 102, 105, 120, 132-33, 139, 142-145, 148, 153.
Toot, Whistle, Plunk y Boom, 65, 156-157, 158-159, 166.
Tortuga y la Liebre (La), 69, 80, 135.
Trabajo del animador, 138-141.
Tres Caballeros (Los), 43.
Tres Cerditos (Los), 16, 20, 48-49, 79, 134-135, 150.
Tres Lobeznos (Los), 135.

U. P. A., 157.

VEINTE Mil Leguas de Viaje Submarino, 79-80.
Victoria mediante la Fuerza Aérea, 22, 159, 173, 179.
Viejo Molino (El), 20, 125, 153, 154.
Voces, 38-39, 66.
– en la Bella Durmiente, 37, 60-61, 65, 72-73.
– en Lili y el Vagabundo, 65.
Voz de Alicia, 65.
– de Blancanieves, 52-53, 65.
– de Cenicienta, 65, 69.
– de Clara Coccodè, 79.
– del Patito, 43, 64, 69.
– de Peter Pan, 65.
– de Pipo, 19, 48, 64.
– de Ratoncito, 64.

WHITEMAN (Paul), 79.
Willie, el del Vapor, 16, 47, 62-63, 78.
Woolcott (Alexander), 148.
Wright (Frank Lloyd), 148.

Indice general

Presentación 7

Introducción 8

I El asunto 10

Preludio: Se ponen los dulces en el horno. - El problema del asunto en la historia de los dibujos animados. - El «storyboard» en funciones. - Nace el largometraje animado con guiones. - Guiones y guionistas: problema de calidad. - Una conciencia para unos títeres. - «La Bella Durmiente» se despierta. - El público, primera ayuda para un guionista.

II Los personajes 34

Preludio: Flora, Fauna y Serenela levantan el vuelo. - Los primeros personajes de los dibujos animados. - Un ratoncito abre la marcha. - Nace un patito. - Plutón, Pipo, Pata-de-Palo y compañeros. - «Los Tres Cerditos», triunfo del personaje. - Siete enanitos para Blancanieves. - Una muchacha hermosa es una muchacha hermosa.

III El sonido 58

Preludio: Entrevista en el bosque. - El dibujo animado encuentra una voz. - ¿Cómo habla un ratoncito? - El diálogo: Imagen y palabra. - Efectos sonoros en la animación. - Las voces para «La Bella Durmiente».

IV La música 75

Preludio: Una hoguera en música. - La música en las primeras bandas sonoras. - «Fantasía»: Piedra miliar en la historia de la banda sonora. - Cómo trabajaban los compositores de música para los dibujos animados. - Saqueando a Chaikovsky.

V La dirección 94

Preludio: El director está ocupadísimo. - ¿Qué hace un director? - Cómo emplea el director la cámara de tomas. - Las fuerzas del mal al servicio del director.

VI La escenografía 112

Preludio: Un castillo que se duerme. - ¿Cuál es la misión del escenificador? - La máquina de toma de planos múltiples. - La máquina de toma de planos múltiples horizontales. - De la derrota del mal al triunfo del bien.

VII La animación 130

Preludio: Un piloto espacial sobre un caballo de madera. - La animación y los animadores. - El animador en su trabajo. - Animación: Trabajo de grupos. - Tomas de la realidad como ayuda para la animación. - La animación de la figura humana. - Los diseñadores van a la escuela. - Lo que debe saber el animador principiante. - Animación de los efectos: Rayos y terremotos a la medida. - La animación reducida: ¿Un arte nuevo? - Si podemos, ¡es que debemos!

VIII Escenografía y color 162

Preludio: El hombre al que le gustan los árboles cuadrados. - Importancia de los fondos. - Animación y color. - Empleo sugestivo del color. - La sección tinta y color. - Los colores de «La Bella Durmiente».

Epílogo: El futuro de la animación 178

Diccionario de la animación 180

Animadores y técnicos de los largometrajes 181

Indice de los nombres y de las cosas notables 186